

生き残れ! 時代を飛び越える2Dアクションゲーム専門誌、登場

アクションゲームサイド

Action

GAMESIDE

VOL.01

特集

30周年目前!
Bダッシュで振り返る
『マリオブラザーズ』
シリーズ
多人数アクションの挑戦

話題作

機装猟兵ガンハウンドEX

閃乱カグラ Burst

-紅蓮の少女達-

LA-MULANA

コード・オブ・プリンセス

墨鬼 SUMIONI

同人アクションゲーム

花咲か妖精フリージア

【シリーズ特集】

ワルキューレの 冒険・伝説・栄光

歴代『ワルキューレ』シリーズ作品紹介 / シリーズメイン作曲担当・川田宏行インタビュー

マイクロマガジン社の本



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著
ISBN978-4-89637-354-7 AB判・256P・2310円(税込)

「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解くシネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。



P.S. すりーさん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-301-1 A5判・128P・1000円(税込)

大人気ブログ「IKaのマホ釣りNo.1」からウワサの“業界風刺”4コマが単行本化! カラー描き下ろしや水着イラストなど、新要素盛りだくさん!



放課後、ゲームセンターで〜電子の精たちに捧ぐ〜

筒本進一:著 坂本みねち:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-351-6 B6判・164P・1260円(税込)

「グラディウス」の起動音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター。「グラディウスII」攻略を競うプレイヤーたちに張り詰めていた空気……。大人気「グラディウス編」を含む全11編を収録したゲーム青春小説。



P.S. すりーさん・に

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-334-9 A5判・112P・990円(税込)

「すりーさんの仲間たち」が前作以上にパワーアップして全員集合! さらに、さらに、マニアックすぎる? 謎の新キャラクターが多数登場!



21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画
ISBN978-4-89637-335-6 B6判・160P・1260円(税込)

ファミプロ・恋バラ支部長が「ファミコンの新しい遊び方」を研究し実践プレイ! 波多野ユウスケの描く4コマ漫画も、大幅加筆修正のうえ、収録!



P.S. すりーさん・さん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-346-2 A5判・112P・990円(税込)

第3巻は「P.S. すりーさん」に加えて、「GAMESIDE」で連載されていた「レゲーさん」、「マンガごっちゃ」連載中の「P.S. すりーさん以前」、新規カラー描き下ろし「P.S. すりーさんCOLOR」を収録。



Famidas LITE ファミコンキャラ&メカ編

ファミダス編集局:編
ISBN978-4-89637-331-8 B6判・192P・700円(税込)

ファミコンに登場した数多くの人気キャラクターと、戦闘機・ロボット・乗り物など、夢あふれるメカの数々を厳選し紹介するキャラクター事典!



雑君青保ブ

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-292-2 A5判・304ページ・1680円(税込)

「ゲームスト」のデビュー作「ゲーセンおわらえ」から、ゲーム4コマ、レビュー漫画、アンソロジーに至るまで、カラー原稿も完全再現した大全集!



Famidas LITE ファミコン裏技編

鳴原盛之:著
ISBN978-4-89637-332-5 B6判・128P・630円(税込)

ファミコンといえば裏技! ブームを巻き起こした裏技の数々を集めました。誰もが試した裏技、思わず笑った裏技を掲載。読めばすぐに実践できます!



雑君赤保ブ

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-293-9 A5判・304ページ・1680円(税込)

「月刊PCエンジン」「じゅげむ」などゲーム誌連載に加え、「キャプテン・ラヴ」を全話完全掲載。商業誌未発表のコミックも多数収録した永久保存版!



ちびミクさん・いち

みなみ:漫画
ISBN978-4-89637-373-8 A5判・128P・990円(税込)

初音ミクたちを題材にした本編4コマをWEB版から約200本収録! さらに単行本だけの描きおろし漫画も掲載! 新規描きおろしカットも多数! これらすべてをオールカラーで収録。



そして船は行く 完全版 I

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-325-7 A5判・240P・1200円(税込)

「コミックフラッパー」で大人気を博した、雑君保ブの描く海洋冒険活劇が、描き下ろし原稿を加えた「完全版」となって今よみがえる!



ピコッとハニエル①

久松ゆのみ:漫画
ISBN978-4-89637-362-2 A5判・136P・840円(税込)

ちっちゃな薄幸天使「ハニエル」と生粋オタゲーマー姉ちゃん「ルイ」のちょっぴり(?) マニアな日常物語。カラーページ、加筆修正、描きおろしエピソードなど加えて、待望の第1巻発売!



そして船は行く 完全版 II

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-328-8 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」の第2巻。今回は「ロックマンメガミックス」などで有名の漫画家・有賀ヒトシによる推薦文+帯イラスト付き!



れとろげ。①

白川嘘一郎:原作 くさなぎゆうぎ:漫画
ISBN978-4-89637-353-0 A5判・136P・840円(税込)

高校一年生・小平あゆみが迷い込んだのは、学園内でも個性的な女子が集まるレトロゲーム部だった!? ゲーム好きな女の子たちの日常を描く、ゆる〜い学園ライフ4コマ漫画!



そして船は行く 完全版 III

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-336-3 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」第3巻は「ワールドヒーローズ」シリーズなどで有名の漫画家・さいとうつかさ先生による推薦文+帯イラスト付き!



ゲーム屋さんのメイドさん

びわエスパー:漫画
ISBN978-4-89637-318-9 A5判・128P・1000円(税込)

人気Webコミック「ゲーム屋さんのメイドさん」がオールカラーで単行本化。Webでは描ききれなかったストーリーも新規描き下ろしで収録。

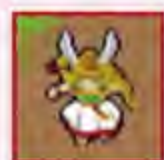


そして船は行く 完全版 IV 上

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-345-5 A5判・152P・900円(税込)

「完全版」第4巻は上下巻に分けて刊行。連載時には描かれなかった真の結末への扉が、ついに完全描き下ろしで開かれる!

Action GAMESIDE Vol.1 CONTENTS



SPECIAL ISSUE 巻頭特集

2 【シリーズ特集】 フルキューレの 冒険・伝説・栄光



ISSUE 特集

32 30周年目前! Bダッシュで振り返る 『マリオブラザーズ』シリーズ 多人数アクションの挑戦



TOPICS 話題作

- | | | | |
|----|------------------------|-----|--------------------------------|
| 44 | 機装獵兵ガンハウンドEX | 86 | フェズ |
| 52 | 閃乱カグラ Burst - 紅蓮の少女達 - | 88 | 悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair |
| 60 | 洞窟物語3D | 92 | レイマン オリジン |
| 62 | LA-MULANA | 93 | 3Dクラシックス 光神話パルテナの鏡 |
| 69 | 星のカービィ 20周年スペシャルコレクション | 94 | 新・光神話パルテナの鏡 |
| | 3Dクラシックス 星のカービィ 夢の泉の物語 | 98 | 風ノ旅ビト |
| 70 | Dokuro | 100 | Shoot Many Robots |
| 72 | TOKYO JUNGLE | 102 | 墨鬼 SUMIONI |
| 76 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 | 108 | Joe Danger |
| 78 | コード・オブ・プリンセス | 110 | ラビ×ラビ えびそーど3 |
| 84 | ブラッディヴァンパイア | 112 | South Park: Tenorman's Revenge |



VARIETY バラエティ

- | | | | |
|-----|-----------------------|-----|----------------------|
| 113 | タッチ&プレイ! iPhone アクション | 118 | 青春のアーケードアクション |
| 114 | 愛すべきファミコンアクション | 124 | パソコン ACTION Magazine |
| 116 | ステージエディットという遊び方 | | |



Hobby ホビー

- | | | | |
|-----|-------------------|-----|-----------------------------|
| 128 | ゼルダの伝説 スカイウォードソード | 131 | ベルリナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ |
| 128 | METROID Other M | 131 | オーデインスファイア |
| 129 | メタルギア ソリッド | 132 | 閃乱カグラ |
| 130 | キャサリン | | |



CD&BOOK 音楽 & 本

- | | |
|-----|-------|
| 133 | 激音! |
| 134 | ゲーム書評 |



ISSUE 特集

135 無料でゲームを作って無料でゲームを遊べてクリエイター同士が交流できちゃう SNS KEROCKETS (ケロケッツ)



SELECTION 名作

139 アクションゲーム名作選

- | | | | |
|-----|---------------------|-----|---------------|
| 140 | ブランディッシュ ~ダークレヴナント~ | 147 | Cubic Ninja |
| 144 | フロッガー 3D | 148 | 珍道中!! ポールの大冒険 |
| 146 | ひゅ〜ストーン | | |



INDIES 同人

149 同人アクションゲームサイド

- | | | | |
|-----|------------|-----|----------|
| 150 | 花咲か妖精フリージア | 156 | Spelunky |
| 154 | 激音!同人編 | | |



COMMUNICATION コミュニ ケーション

- | | |
|-----|-------------------|
| 158 | 読者コーナー ユートピアアクション |
| 159 | ゲームサイド横丁 |



【シリーズ特集】

ワルキューレの 冒険・伝説・栄光

1986年。絶望に覆われた世界を救うために闘う、ひとりの戦女神が颯爽とゲームシーンに登場した。

人々は希望と羨望を込めて彼女を「ワルキューレ」と呼んだ――。

「ヒーローが悪者をやっつけて、さらわれたヒロインを助ける」ような、

お決まりの物語があふれかえていた80年代のゲームシーンに、

自ら剣をとって闘う彼女の姿は眩しく、鮮烈に僕らの記憶に焼き付いた。

そして今もなお時代を超えて、活躍の舞台を広げて、戦女神は輝き続けている。

本特集では、彼女の活躍を描いた『ワルキューレ』シリーズの栄光の軌跡を統括する。

※本特集に掲載している商品の中には、現在は入手困難なものもございます。ご了承ください。

©NBGI



ファミリーコンピュータ『ワルキューレの冒険』©1986 NGBI

小説「ワルキューレの冒険 紡がれし時の彼方に」

©NGBI

神話とはその時代や風土、語り部によって自由自在に形を変えるもの。さまざまなメディアにまたがって活躍するワルキューレの物語も、そんな神話さながらに話の細部が異なり、戦女神も違った側面をのぞかせる。本稿はゲームとコミックを通じて、壮大な「ワルキューレ・サーガ」を統合するひとつの試みだ。

Text=多根清史(フリーライター)

ゲームの枠を越えて語り継がれる、ワルキューレの物語

Text=多根清史
(フリーライター)

死を告げる乙女から世界の救済者へ

ワルキューレ、その名の語原は古代の北欧神話にさかのぼる。「ヴァルキュリア」や「ヴァルキリー」などさまざまな呼び名を持つ存在に共通しているのは、濃厚な「死」のにおい。戦場に現れて勝敗の行方を決め、勇ましく戦った死者を天上へと招き、この世の終わりに待つラグナロク(神々の戦い)に備える——神と人との間を往来する半神であり、死神でもある。だから「人の住む世界を救う戦女神」という意味でのワルキューレは、ゲーム独自の解釈と云っていい。インドでは破壊をつかさどった「シヴァ神」が、仏教では煩惱を断ち切る「不動明王」と呼ばれるようになったのと似ていて、神は自由自在に姿や役割を変えるのだ。

物語である『ワルキューレの冒険』を共通のルーツとして持ちながら、家庭用ゲームやアーケード、ゲームブックや小説、コミックといった媒体ごとに応じて、細部や時に根幹の異なる物語が紡がれていったのだ。しかし、それもまた「神話的」な在り方。多種多様なストーリーは、ただひとつの「真実」を語り部たちが「解釈」した結果であり、人々が異なる心を持つことの現れ。ゲームや出版物といった、メディアの性質ごとに「ワルキューレ・サーガ」の流転と成長の足取りを追ってみよう。

サンドラに人格を認めなかった？『冒険』のワルキューレ

マーベルランドから「時の鍵」が奪われ、時の狭間に封印されていた悪の化身ゾウナが復活を遂げた。時の鍵をわがものとしたゾウナは魔物を次々と解き放ち、マーベルランドに暗黒の時代が訪れる。人々の苦しみの声を聞いた神の子・ワルキューレは地上に降臨し、時の鍵を取り戻してゾウナを封印する旅に出る——。

ワルキューレが初めて降臨したファミコン版『ワルキューレの冒険 時の鍵伝説』では、語られるメッセージは少なめだ。発売されたのは初代『ドラゴンクエスト』と同じ1986年であり、まだストーリー性のあるゲームが珍しかった頃。ゲーム本編でも、村人どころかNPCとの会話も存在しない。

しかし、神話世界の掘り下げはすでに深い。かつて無限の命を持っていたマーベルランドの人々の心には悪魔が住み着き、争いが絶えなかった。それを見かねた神が大きな時計を築いて「時間」を作り、寿命と命の大切さを教えた。時の鍵は心に巣くう悪を時の狭間に追いやる封印であり、ゾウナは「悪の心」そのもの。悪の不死性は人の業に根差している。ワルキューレがたどった道のりは、「神の子」だけに許された「奇跡」の連続である。スタート地点の近くにある斧やロングソードは、どちらも画面上には見えていない。不可視のアイテムを見抜く眼力を持ち、レベルも高くない序盤に巨体の怪物シザースを倒す。ほかのRPGの勇者では及びもつかない「神業」だろう。

その道中は理不尽な難しさとも思えるが、斧で山ひとつをなぎ払い、マッコウクジラを薬の術で癒やし、虹を渡ってフルータジア大陸に赴く姿は進撃の女神。誰の手も借りず、ひたすら神の力を行使していく。



©1992 NBGI



©1986 1990 NBGI



アーケード『ワルキューレの伝説』 ©1986 1989 NBGI

そんなワルキューレの孤高さに、一番ワリを食っているのが後のパートナー・サンドラだ。ブラックサンドラを倒すと、サンドラの魂をゲット……ただしアイテムとして。まだ地上に降りて間もない女神がサンドラをアイテムだと認識し「人格を認めなかった」のは、さもありなんだ。

天上の神と地上の民が出会った『サンドラの大冒険』

一方、「冒険」とほぼ同じ時期のストーリーをサンドラの視点でとらえ直したのが『サンドラの大冒険』だ。時系列的には『冒険』の少し前のことだが、どちらもゾウナが引き起こした「時の鍵」事件が発端だ。

妻と息子の3人で楽しく暮らしていたクリノ・サンドラ。平和な日々は、サンドラを襲った災厄により終わりを告げた。空からは死の灰が降り注ぎ、住民たちやサンドラの息子は風化病にかかって倒れる。不治の病を治せるという「幻の薬」を求めて、クリノは当てのない旅に出る。並のモンスターを倒す戦闘力があるとはいえ、サンドラは地上の民にすぎない。神の子であるワルキューレとは、力の差は歴然。すさまじい難易度は、そんな絶望感を表現し

てるとポジティブに(?)考えたい。それでもクリノを支えるのは、折れない心。ズールにお宝の山分けを誘われたり、ゾウナを倒せないときらめたり、ハーレムに心揺らいだり……数々の試練を乗り越えたことが「ワルキューレとの出会い」や、パートナー関係の礎となったのだ。

人と神とが共に歩み始めた『伝説』

続く『ワルキューレの伝説』は、魔王ゾウナが過去となった頃、悪魔カムーズが「黄金の種」を奪い、豊かさをもたらした力を災厄へと変えて人々を苦しめている時代のこと。前作が神の子が人知れず繰り広げた「冒険」とすれば、今作は民衆に語り継がれる「伝説」。ワルキューレはいじめられている女の子を救い、村の住人にアイテムをもらったりと、民衆と進んで交流している。

2人同時プレイになったことは、物語においても大きな転換点だ。戦女神のワルキューレと、地上の民であるサンドラが対等な「主役」となったのだから。アイテム扱いされることもなくなったクリノは、一人前の戦士として認められたのだ。なお、サンドラの寿命が平均300歳でク

リノも衰えてないから『冒険』から100年もたつてないのだろう。分身やビッグの魔法を身に付けたリ、ワルキューレの力は前にも増して神がかっている。炎の大地やマグマの洞窟を駆け抜け、巨大なボスをなぎ倒す活躍も目覚ましい。が、彼女はたったひとりではない。すべての仲間や精霊たちの力を集めて最終決戦に挑む女神の姿は、人と神とが共に歩む新時代を予感させるのだ。

コミックで展開された、もうひとつの世界救済の旅

主なゲーム版に沿って概要を振り返ってきたが、ここからはコミックでのお話。こと情報量にかけてはマッグガーデン刊のコミック4冊の右に出るものはない。それは文字と絵に詰め込まれる世界観の密度がひとつ。もうひとつは、初代『冒険』以来のキャラクターデザインと設定を手がけた富士宏氏によるものだから。生みの親のひとりが、ワルキューレの物語を整理・再解釈した新たな始まりと言えるものだ。

先に刊行された「ワルキューレの降誕」(全2巻)で注目したいのは、『冒険』より前のミッシングリンクが埋められていることだ。そこは邪



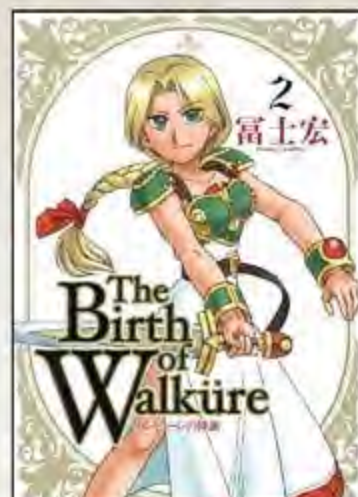
画集「ワルキューレワールド
カラー設定イラスト画集
LEGEND」©NBGI



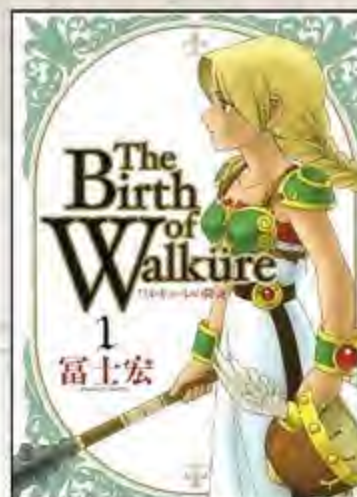
コミック
「ワルキューレの栄光②」
©NBGI



コミック
「ワルキューレの栄光①」
©NBGI



コミック
「ワルキューレの降誕②」
©NBGI



コミック
「ワルキューレの降誕①」
©NBGI

悪な巨人族と神々々が戦って世界が崩壊した「神々の黄昏」が過去となったマーベルランド。大女神に異変の調査を命じられた若い元氣な女神は、無数の巨大な槍があらゆる浮き島に向けられていると知る。その根源にある石棺の中では、隻眼の巨人と闘う黒き戦乙女の姿があった。

本作で明かされる衝撃的な事実とは、「ワルキューレ」は彼女の本名ではないらしいということ。それは「神々の黄昏」で滅びた戦乙女の一般名称であり、彼らにაცოგაれるヒロインは人間に名を問われてそう名乗っているだけ。あの碧緑の鎧は、過去の「ワルキューレ」のひとり（大女神？）のものを受け継いでいるのだ。

マーベルランドを襲う槍は、敗れた巨人の呪いが具現化したもの。古代学の若き教授・バルクやサンドラ族のマルマノ（『冒険』のクリノの2代前の先祖）らと出会ったワルキューレは、ズール族の少女・トシユカに案内され、最後の黒き戦乙女であるダウンケルと邂逅する。このダウンケルの姿はPCエンジン版『伝説』のブラック・ワルキューレそのものの。しかし、死んでいった仲間たちの遺志を受け継ぎ、巨人の怨念を体を張って食い止める気高さはまるで正反

対。一体1000年の間に何があったのか、それとも赤の他人……？

一方で、神々の意思をまとめる中央宮では、異変を止めるため「時の鍵」を使おうという提案が。ここはすでに大時計が設けられ、ゾウナが時の狭間に封印された時代。もしも「時の鍵」が抜かれていたら、槍の問題が先送りされ、魔物が解き放たれていたかもしれない。より最悪のifが想像されて胸躍るところだ。

大女神の決断により、巨人の呪いごと封じられた中央宮が最終決戦の場所。一度は絶望に蝕まれたマルマノも奮戦し、世界を守ろうとする心がトシユカとバルクを戦乙女に変える。孤独に戦っていたダウンケルは人の意志の強さを知り、若き女神は地上の人々に強く惹かれる。後のワルキューレ・サーガというべき物語の出発点に相応しいフィナーレだ。

次の「ワルキューレの栄光」（全2巻）は「降誕」の後日談として、『冒険』を前作と同じく2冊の中に再編したもの。壮大なドラマを限られた紙数に収めるため、オリジナルキャラクターの「カロン」が追加された。「彼はなぜ、時の鍵を抜かなければならなかったのか？」がテーマだ。

カロンは、人の身でタッタ族の娘

に恋した若者。恋人が治療できない重傷を負い、その命を救うためにゾウナの誘惑に負けて時の鍵を抜いてしまう。巨大な力に蝕まれて徐々に魔物に変貌したカロンは、ワルキューレがゾウナを打倒して時が動き出した瞬間、心臓に負った致命傷が進行して帰らぬ人に。それは、愛する息子のためにブラックサンドラ化したサンドラがそうだったかもしれない姿で、人とタッタが再び和解する礎となったのだ。

そしてゲームとコミックの中間にあるのが、「ワルキューレワールドカラー設定画集 レジェンド」に収録された「The Legend of Valkyrie」。ワルキューレが三度世界を救う旅をしたという、その三度目の冒険についての設定を掲載したもの。

絶海の孤島にある「天界の天秤」の左の秤をある男が持ち去ったことから、世界のバランスが崩れることに……。商業都市や軍事国家、魔法都市の設定があり、サンドラやズールの最終装備の絵も掲載されているので、パーティー制のゲームが企画されていたのかもしれない。詳細は明かされていないが、われわれプレイヤーとワルキューレが再び世界の救済に旅立つ日を心待ちにしたい。

壮大で険しい初めての旅

ワルキューレの冒険 時の鍵伝説



■ファミリーコンピュータ
■バンダイナムコゲームス
■1986年8月1日
■3900円
©1986 NBGI

FC

Text= 富島宏樹(フリーライター)



ゲーム中のワルキューレは金髪ではなく、黒髪。イラストとの違いに驚くことは、誰もが通る道だ



金髪の美少女が、リリしい表情で先を見据えるパッケージイラスト。女性キャラクターすら珍しかった時代に、そのインパクトは鮮烈だった。さらに定価が3900円と良心的となれば、つかみは完璧。喜び勇んで購入し、待っていたのは悶絶。ワルキューレのかわいさに……ではない。第一印象からは想像もつかなかった、スパルタンな難易度だった。

本作はアクションRPGではあるが、謎解きのヒントはゲーム中に一切表示されない。必要なアイテムの入手方法も、先へ進むための手段も、すべて自力で探すしかないのだ。宿屋で休まないと敵をいくら倒してもレベルアップせず、またゲームの再開時に金貨とアイテムの一部(10枚



宿屋ではレベルアップだけでなく、パスワードの入手も可能。無事に戻ってこれるとほっとする

未満の金貨と、一部の重要品以外のアイテム)が消える仕様もまた、理不尽さすら感じさせるもの。当時、攻略本が異なる出版社から3冊も出ていた点もうなずける。

とはいえ、難しさには理由がある。キャラクターを成長させ、自分の頭で謎を解いて冒険を楽しむ。『ワルキューレの冒険』はただ、RPGの醍醐味に愚直なまでに忠実だったのだ。

一方で、この世界を隅々まで知りたいと思わせる魅力が、本作にはあった。キャラクターを例に挙げれば、ワルキューレやサンドラ、ズール、コアクマンなど、のちのシリーズでも活躍する主要メンバーは早くも顔をそろえている。完成した世界が、第一作の時点で構築されていたのだ。



タッタ族やズール、コアクマンなどは敵として登場。特にアイテムを何でも盗むズールは難敵

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール配信中・500Wiiポイント
SIアプリ、EZアプリ、iアプリ配信中・月額315円(税込)

MSX2で企画された幻の続編

ワルキューレの冒険Ⅱ 遙かなる時の扉(仮称)



MSX
■ MSX2
■ バンダイナムコゲームス
■ 1989年 ※未発売
©NBGI

Text=ジストリアス
(フリーライター)

1988年、PC誌のようにゲームやコンテンツを収録し、「ディスクマガジン」という名目で販売していた『ディスクステーション』の4号にて、本作のデモが公開された。流れるのは『時の鍵伝説』のあらすじ。副題の「時の扉」という単語から、前作と連なる新たな物語が紡がれようとしていた。デモの最後に登場する、大きく描かれたワルキューレの一枚絵から見てもスタッフの気合は十分。グラフィック面から前作を凌駕する内容が期待できただけに、開発中止が惜まれる。



次々と大写しになるカラフルで多彩なキャラクターたち。新キャラも含め500種類以上とデモでは語られていた



大胆アレンジで復活!

ナムコ アンソロジー2



PS
■ プレイステーション
■ バンダイナムコゲームス
■ 1998年9月23日
■ 5800円
©1998 NBGI

Text= 富島宏樹(フリーライター)

オリジナル版とアレンジ版、2種の『ワルキューレの冒険』が収録された『ナムコアンソロジー2』。注目

のアレンジ版は『ワルキューレの伝説』を彷彿とさせるアクションシューティングに仕上げられている。多彩なワルキューレのアクションに加え、ストーリーを盛り上げる演出が随所に挿入される点に時代の流れを感じる。美しい一枚絵と優しい語り口で進むオープニングを皮切りに、旅の途中ではサンドラやコアクマンたちとの会話シーンもあり……と、魅力的な世界とストーリーの表現に重点が置かれたアレンジだ。理不尽な謎解きがほぼなく、手軽に胸躍る冒険へ飛び込める点は大きい。



オープニングではワルキューレが冒険に出るまでの過程が描かれる。イラストを見るためだけでもプレイの価値あり!



見てのとおりゲームは『ワルキューレの伝説』に近いもの。四方八方から迫る敵を、魔法で蹴散らしつつ進んでいく



オリジナル版では会話シーンが皆無だったが、アレンジ版ではこれでもかと発生。ストーリーがより理解しやすいものに



初代『ワルキューレの冒険』に続く第二作であり、シリーズの代表作と言えるのが本作『ワルキューレの伝説』だ。おそらく最も多くのプレイヤーの印象に残り、シリーズの方向性を決定づけた傑作は、二つの好条件に恵まれて生まれたものだ。

ひとつは、ハードの進化が人の想像力に追いついたこと。80年代後半に登場したナムコの基板「システムII」の高性能は、前作のファミコンでは手の届かなかった表現を可能とし、イラストに近いワルキューレが元氣いっぱいに動けるようにした。

もうひとつは、デザイナー・富士宏氏の本格的な参入。前作では富士氏はドット絵をイラストに起こすな

進化を遂げたシリーズ代表作! ワルキューレの伝説 (アーケード版)



■アーケード
■バンダイナムコゲームス
■1989年4月21日
©1989 NBGI

AC

Text=多根清史(フリーライター)

ど間接的なかわりだったが、今作では企画段階から参加し、世界観の設計にも氏の構想が反映されたという。

神が人々を豊かにするために与えた黄金の種が悪魔カームズに盗まれ、地上は飢えや苦しみに苛まれるようになった。神の子ワルキューレは、再び大地に降臨する。パートナーのサンドラ(2P)とともに……。

前作の世界観やRPG的な要素を受け継ぎつつ、アクションアドベンチャーに一新。操作は8方向レバーと2ボタン、それぞれ攻撃とジャンプ。魔法はボタンを長押しして複数の種類から選ぶ、シンプルなわかりやすさだ。

金髪の美しい戦女神がイラストに近い姿を見せているように、ほかの

「黄金の種」から起こった災厄を止める使命を授かるワルキューレ。大女神様は無茶ぶりが多い?



移植・復刻

Wiiバーチャルコンソールアーケード配信中・800Wiiポイント
EZアプリ、SIアプリ、Iアプリ配信中・月額315円(税込)

ありがとう！
おねえちゃん
おうちに来て！

モンスターから助けられた少女は、
ワルキューレにお礼。主人公以外の
人がひとりも出てこなかった前
作だったが、『伝説』では地上の
人々との交流が攻略のカギに

オババから分身の術をもらって、
ワルキューレは大喜び。竜巻や巨
大化など多彩な魔法を使えるよ
うになったのは、女神としての成
長のあかしなのだろう

キャラクターも前の面影を残して鮮
やかに生まれ変わった。タツタやフ
ライドリル、ロボティアンらが生き
生きと動くさまは『冒険』の「HD
版」だ。

そして『伝説』を忘れられない想
い出としているのは、ビデオゲーム
史上に残る名曲との呼び声も高いB
GM。作曲者は前作『冒険』や『妖
怪道中記』も手がけた川田宏行氏。
『冒険』の楽曲をアレンジし、ストリ

ングスが奏でる軽快で勇壮なメイ
ンテーマは、当時の最新鋭ハードであ
るシステムIIだから可能となったも
の。時に雄々しく鼓舞し、時に不安
がかき立てられる神話的なメロディ
が、曲調がまるで正反対の『ウイ
ングラン』とほぼ同時に曲想が練ら
れていたというから驚くほかない。

再び降臨した戦女神は凛々しいと
いうより愛らしい。胸躍るメインテ
ーマに合わせるように動きも軽く、
ジャンプでびよんぴよん跳ねる。剣
を構えてはいるが、攻撃は剣先から
魔力を発射するため、RPGという
よりアクションシューティング感覚
だ（剣は敵の攻撃を防ぐ）。お金を集
める姿は実に嬉しそうで、女神の尊
厳はゼロ？

そんなワルキューレの冒険は緑の

豊かなサンドランドから始まり、ひ
たすら「北」へ向かう。女の子を救
い、小屋に住む老婆に魔法を授かつ
たり、住民と交流しながら冒険は続
く。前作では敵だったキャラが、改
心したものもいる。アイテムを盗
む、いやらしいズールは商人に転職
してアイテムを売りつけ、コアクマ
ンは助けられてお金をばらまく……
だけ？ 本来は活躍の予定だったと
か。

ただ明るく楽しいおとぎ話ではな
く、根底には骨太なファンタジーが
脈打っている。魔法が栄えながら科
学は未発達な世界観に沿って（ロボ
ティアンがいるが）人の手による城
に高層建築はない。敵のゴブリンも
木の船に乗ったり、なるべく中世R
PG的な雰囲気は大事にされている。

炎の大地やマグマの洞窟もあれば
氷の洞窟もあり、マーベルランドの
美しい自然が目にも嬉しい。中でも
黄金の城跡（4面）では、スプーン
に乗って大ジャンプ！ 上空に舞い
上がり（風景が縮小し）、急降下する
（再び風景が拡大する）演出は、シス
テムII基板のたまものだ。

アーケードの基準で言えばシビア
なほうではないが、それでも敵の攻
撃は手加減なし。ゴブリンやカオッ

ツインギラスと対決するワルキュー
レ。ファミコンではどんなモン
スターも画面上では小さかったが、
システムIIのパワーはデカキャラ
もお茶の子さいさい

ついに黄金の種を取り戻したワ
ルキューレとサンドラ。しかし、本
当の戦いはこれからだ！ デモン
シンの追加も、前作からの大き
な進化のひとつである

namco

ワルキューレの伝説

2Pサンドラ



1Pワルキューレ



2人同時プレイ
途中参加も
できます！

黄金の種、北の
奥に入れば、
滅びの大地に奇
跡が起こる

汝、北へ向かえ！

操作部



移動(魔法等の選択) 攻撃(魔法) ジャンプ

♥がすべてなくなると
GAME OVER です。
⌚ TIME OUTで♥が
ひとつなくなります。

namco
ORIGINAL SEAL
NO. _____
日本国内使用に限定

© 1996 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.



namco

ワルキューレの伝説

老婆から魔法を授かるう！

魔法の素があれば、下の手順で魔法が使えます

準備



①ボタンを押してつづけます

選択



②レバーの左右で選びます

使用



③ボタンから魔法をばちします



分身の術



サイクロンの術



ビッグの術

この魔法以外にもいろいろなお魔法があります

**を集めて行商人から
アイテムを買おう！**

下の表以外にもいろいろあります

商品アイテム



行商スール

買い方



①レバーで選んで、
ボタンで決定します

© 1996 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.

クスは取り囲むし、ロボティアンは体を壊しても頭部がビームを撃ってくる。そこで有効に使いたいののが、前作よりパワーアップした魔法の数々。分身の術やビッグの術、敵を弱い魔物にするカメレオンの術など。さらに、魔法を選択してる間の無敵時間を有意義に活用したいところだ。

ツインガラスやマグマドクスといった中ボスは派手だが、結構もろい。岩や丸太とか無生物の方が怖い。地味にいやらしいのが、後半に出てくる連続ジャンプ地帯+ザコの待ち伏せ。シヨートとロングジャンプは使い分けにクセがあり、足場

を踏み外して落ちると元の地面まで巻き戻し。渡りきったところにザコが槍やラッシュを……。ホーミングして雷を落とす雲は心を折りに来る！

黄金の種子を取り返したワルキューレ達は、地球の内部にたどり着く。そこには星を腐らせる悪魔カムーズが……。ラスボスとは思えない悪ガキ面こそ、「根っから悪いヤツはいない」ワルキューレの世界にふさわしい。

連コインでゴリ押しクリアもできるが、すべての精霊をエンディングに出現させる(ひとつにつき10万点ボーナス)条件が厳しすぎます……。



もうひとつの『伝説』 ワルキューレの伝説 (PCエンジン版)



■PCエンジン
■バンダイナムコゲームス
■1990年8月9日
■6800円
©1986 1990 N&G

PCE

Text=ジストリアス(フリーライター)

原作となるアーケード版は、誰もが認める偉大なる名作ではあるが、スタッフロールで「もつとでたかったコアクマン」と書かれたように、語れることはまだまだあったのだろう。ハードのスペックこそ落ちるが、時間を空けてからの『伝説』の追憶、それが本作PCエンジン版である。

たとえば2面、原作では泉にたどり着くだけで魔法を伝授してもらえたのだが、本作では事前に「水を欲しがる男」が登場し、泉ではオババにここへ来た理由を問われる。勇者の資質を問いかけ、新たな力を与えるという構図は、王道のファンタジーRPGらしさを感じさせてくれる。

また、原作では存在だけが示唆された「光の鎧」も強力なアイテムとして実装され、3面で唐突に現れては去っていくコアクマンは、後に5面

アーケード版の没案である、影との戦い。自分自身に打ち勝ち、カムーズを倒せ



分身の術は二人に分かれての波状攻撃へと変化。即席の合体攻撃は見た目や威力とともに、迫力満点!



氷の洞窟ではコアクマンが度々登場。ワルキューレの旅はひとりじゃない



移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール配信中・600Wiiポイント

作りこまれすぎたゲーム サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い



■スーパーファミコン
■バンダイナムコゲームス
■1992年7月23日
■8300円
©1992 NBGI

SFC

Text=恋パラ支部長(ファミプロ)

『サンドラの大冒険』は、『ワルキューレ』シリーズに登場してきたワルキューレの仲間・サンドラが主人公。ワルキューレと彼が出会うまでの物語を描いた、シリーズの外伝的な存在である。

「主人公が代わったからには、ワルキューレではやれなかった、彼女にはさせられなかったことをどんどんやろう!」……と考えたのかどうかはわからないが、本作はとてつもなく歯応えのあるアクションゲームに仕



上がった。いやいや、歯応えがあるどころか、かみ切れなかったよ! ってな人もいるかもしれないが。俺だって初プレイ時はクリアまで一週間かかったさ!

というのも、本作にはジャンプが3種類ある。サンドラの身長くらいの高さをジャンプするいわゆる通常のジャンプに、少し癖のあるダッシュ中にボタン長押しするハイジャンプ(長く押しすぎると息切れする)、さらにはボタン短押し時のクイックジャンプ。で、それぞれのジャンプの使い道がきっちり決められている。それらのジャンプをポジショニングよくタイミングよく、時にはジャンプ後



せり上がる炎の海に飲み込まれないようジャンプしていく。タイミングがつかめると気持ちいい

の着地にまで気を使わないとクリアできない、そういう仕掛けが次々に登場してくるのだ。

狭い通路の後ろから水が大量に襲いかかってくるから、それに飲み込まれないようにジャンプしていくとか、下からせり上がってくる炎に飲み込まれないようにジャンプするなんてのもある。どんだけサンドラを飲み込ませたいんだよ!

根気よく正確にジャンプし続けなきゃいけない仕掛けもある。それがまたエグいんだ。上方へ加速して移動していく2つの台があり、その台へ交互にジャンプで飛び移っていく。ただそれだけの仕掛けなんだけれども、台が尋常でないほどに加速する



超加速しながら上昇していく2つの台へ交互に飛び移れ! 何の説明もなく始まるところが最高だ



メルヘンチックなBGMと大洪水。わずかな逡巡でも飲み込まれてしまう。考えるな、感じるんだ

ので、ほんの一瞬ボタンを押し損ねただけでミスになるわけだ。しかも、緊張感あふれるシーンなのに、遊園地で流れるようなメルヘンチックなBGMが延々と流れる素敵仕様。まったくもって最高だ。

基本的に本作の仕掛けは、それをクリアする方法がひとつしかない。これはつまり、自由度がないということだ。遊ばせてくれる感があるでない。だからこそ、ギリギリのところでもクリアした時の達成感とか、「自力で仕掛けをねじ伏せてやった！ 乗り越えてやったぜえええ」みたいな感情が強くわいてくるのだ。トライ&エラーを繰り返して、ひとつひとつの仕掛けに対して完璧な操作



マルチエンディングの本作では、サンドラが悪に身を落とすバッドエンドも。運命は自分の手で切り開け！

をマスターした時のみ、無上の喜びを味わえる。本作はそういうゲームなのだ。

プレイヤーにアクションの完璧さを求める妥協のなさ。制作者が作りたいままに作り込んだであろう、難しさへの良い意味でのこだわり。『ワルキューレ』シリーズの外伝だからというだけでなく、アクションゲームのひとつの頂点を極めた作品としても、全方向へのトンガリ感という点においても、本作は絶対にプレイすべき一品だ。

ただし、少なくともジャンプの操作方法だけは確実に知っておこう。でないといゲーム開始直後の障害物を越えられないからね！

二人の戦士が事件を追う ワルキューレの伝説 外伝 ローザの冒険



■ Windows 95/3.1
■ バンダイナムコゲームス
■ 1996年4月26日
■ 5900円
©1986, 1989, 1996 NBGI

Win

Text=風のイオナ(FLOOR25)

シリーズ初のアドベンチャーゲームとしてリリースされた本作。プラットフォームはコンシューマーハードではなく、Windowsが搭載されたPCということで、シリーズのファンでありながらPCを所有していないことでプレイできない人も多かった。筆者も当時はWindowsが搭載されたPCを所有していなく、ゲームだけ購入し、それを持って友人の家へ遊びに行き、プレイさせてもらったという、執念のワルキューレ愛



による行動の記憶が残っている。

ワルキューレとともに幼い女の子戦士のローザが大神様の使命により、浮島で起きている、人間をぬいぐるみに変えてしまう奇妙な事件の謎を突き止めるために冒険の旅に出る、というのが本作のストーリー。サンドラやコアクマンなど、シリーズでもおなじみのキャラが登場し、ワルキューレが活躍する世界を第三者視点で楽しむことができる。

デジタルコミック形式で、展開されるストーリーを次々追っていき、たまに現れる選択肢によって展開と結末に変化が訪れる。使用されているBGMも歴代の作品で使われてきた曲がアレンジされて使用されており、ワルキューレとローザの冒険を音楽面でも盛り上げてくれる。

ここで本作をプレイした時に感じた率直な気持ちを書いてみたいと思う。「ワルキューレ」シリーズは（ス



ピンアウト作品の『サンドラの大冒険』を除くと『冒険』『伝説』に続く3作目であったが、これまではプレイヤー自身がワルキューレとなつて冒険を進めることが基本となっていた。ゲームにはワルキューレのセリフもなければ性格や人間性を感じ取るシーンは一切なく、だからこそ各プレイヤーがそれぞれ思い描くワルキューレ像を構築していき、キャラクター愛と相まって支持されてきた作品だったと思う。



資料協力：ナツゲーミュージアム



ローザ

フルキューレに愛される少女。大女神の使いにより、天上界から浮島へとやってきて、フルキューレとともに冒険の旅に出る。



フルキューレ

大女神よりローザのお守り役を命じられ、浮島へやってきた。ローザとともに浮島で起きた事件を解決するべく、冒険の旅へ出る。



ヴィオレット

本作の舞台、浮島を管理している女戦士。フルキューレとは因縁の関係。まじめな努力家で、思い込みの激しいタイプである。



二人のムチャな行動に説教をするヴィオレット。こうした人間味あふれるやりとりも本作の魅力だ

旅の疲れを癒やす温泉にて貴重なフルキューレのお色気ショット。この後、温泉から上がるシーンも!



本作で受けた衝撃は初めてフルキューレという存在が自分の手を離れて会話、行動、戦うといった姿を見せてくれた点だろう。それぞれが抱いていたイメージどおりの印象を持



った人もいれば、そうでなかった人もいたかもしれない。しかし、制作者側が見せてくれたフルキューレ像をファンが受け取ることによって、初めてファン共通のフルキューレ像

というものを持つことができたのではないだろうか。そういった意味でもシリーズの歴史をひもといたときに重要な1作であることは間違いない。

本作の存在を知った時、沸き上がるような期待の高揚感とともに、実を言えば一抹の不安を覚えた。とい

気分爽快4段ジャンプ!!

ワルキューレの 栄光

Android

携帯
アプリ

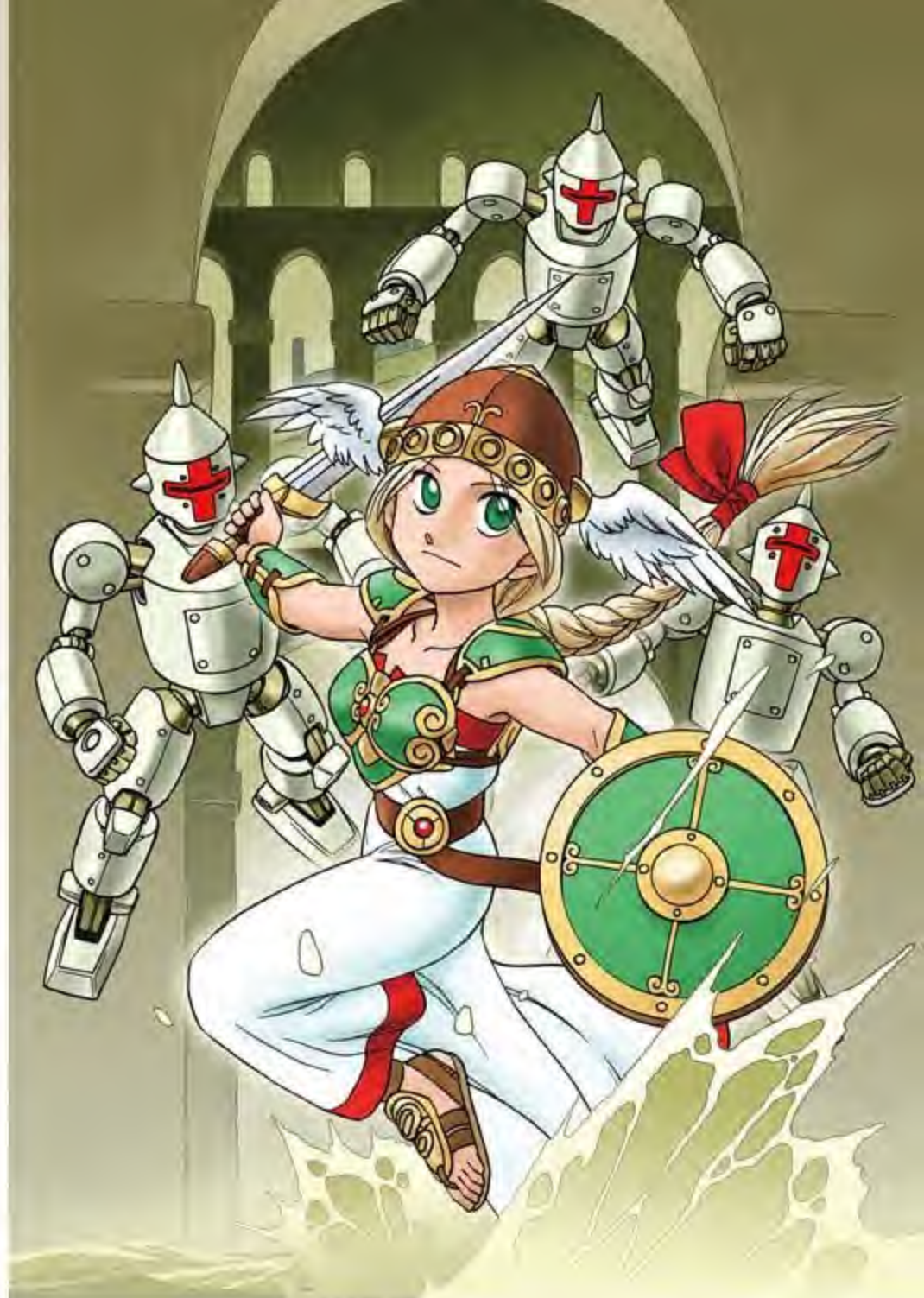


■Android、EZアプリ、SIアプリ、iアプリ
■パナダイナムコゲームス
■2012年3月(A)、2008年7月31日(EZ)、
2008年3月8日(SI)、2007年6月1日(I)
■買切450円(税込)、月額315円(税込)
※対応機種により異なります
©2007-2012 NBGI

Text=恋バラ支部長(ファミプロ)

うのも、携帯電話とアクションゲームはあまり相性がよくない。ゲーム機のコントローラのように両手ですっかりと持つことは、携帯電話では難しい。また、携帯電話は方向キーの中心に決定ボタンを配置してある機種が多い。ゲーム機のコントローラに例えると、十字キーの真ん中にAボタンがある状態だ。ボタンもゲーム機に比べると、ちょっと固い。正直、ゲーム機としては操作しづらいのだ。

そんな思いを抱きつつプレイを始めてみたが、一瞬で不安が吹き飛んでしまった。とにかく操作感が軽



シリーズおなじみの敵ツインギラス。ヒット&アウェイでハッピーになろう



サンドラも操作可能。投石や滑り降りが強いんだ。朴訥なBGMもいい具合

い！ワルキューレがきびきび動く！ボタン押し放しで剣振りまくり！がんがンスライディングしまくれる押せ押せプレイ！心まで軽やかになるさわやかなBGMに、ボス戦での荒々しくもカッコいいBGM！これぞまさしくアクションゲー！新シリーズ、最高じゃん！

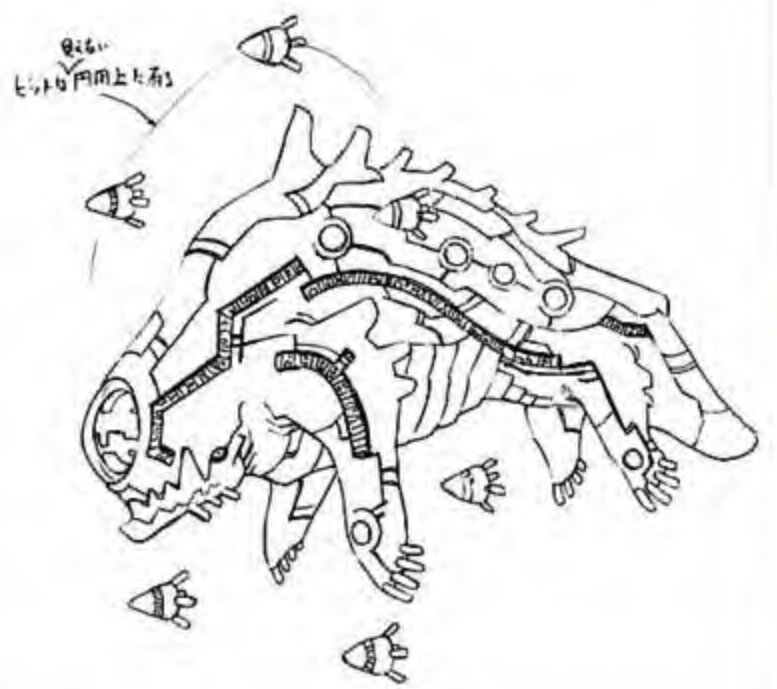
もちろん、携帯電話では苦手な操作——「移動しつつ攻撃」や「ジャンプ中に場所調整しつつ攻撃」など、同時に複数のボタン操作を要求する状況もほとんどなし。とにかくさくさくテンポよく。操作の快適さと気持ち良さと楽しさがすべて成り立っていたのだ。

ゲームが進行していくと、通常の倍の速度で走れるようになるダッシュが使えるようになり、さらに2段ジャンプも可能になる。高速移動中

の2段ジャンプってだけでももうアクションゲームとしては気持ちよいのだが、それがさらには3段ジャンプになり、最終的には4段ジャンプもできるようになってしまふ。この4段ジャンプをしているだけで、脳内に快感物質があふれてきてしまうのだ。

とにかくジャンプで跳び回りたい。先へ、先へ、その先へ、走って跳ねて進みたい。プレイ中、先へ進むのがとにかく楽しくて仕方なかった。何も考えずただひたすらファミコンに熱中していた、あの頃の自分に戻っていたように思う。

この熱中度合いがどこから来たのかを考えた時、「地面に開いた穴」がないことに気づいた。気持ちよく多段ジャンプをした後、穴に落ちて即ミスとなるような仕掛けが一切ない



ボスキャラクターのラフスケッチ

のだ。ゲームは「抑圧」と「解放」の繰り返しだと思っているが、気持ちよくジャンプした後に穴へ落ちたら、「解放、抑圧」という順序になっってしまう。それはそれでいいにしても、ストイックさ全開だが、ここまでの爽快感は得られなかっただろう。

携帯電話でゲームをしていることすら忘れてしまう、ずば抜けた気持ちよさ。ちょっと空いた時間に少しずつやるつもりが、中断もセーブもなしで最後まで一気に遊びきってしまった。ゲームのやめ時くらいは用意しておいてほしいものだ。

ゲーム展開の完璧なまでの隙のなさとか、シリーズでおなじみの仲間・サンドラをゲーム中に操作できるとか、コミック版「ワルキューレの栄光」の大女神様やアレが出てく

暗闇の迷宮に登場するバジリスクはかなりの強敵。だが、あるスキルを使うと……!



舞台はもちろんマーベルランド。虹の橋をかけるには特定の場所で夜明けを待つ……なんてことはない



るとか、クリア後の「ゲームスタート時からダッシュ&4段ジャンプ可能」とか「ダメージ17倍モード」とか、本作には伝えたいことが山ほどある。特にダメージ17倍モードは最高だ。初回プレイ時に敵から受けて

4段ジャンプと滑空できるウイングブーツを組み合わせると、とてつもない爽快感が!



隠れた強敵、ハチ。ハチの巣からしつこくしつこく現れる。そんなときこそ爆弾だ!

いたダメージが17倍になるわけだ。ザコ敵の一撃で大ダメージを食らい、ちよつと強いくらいの攻撃一発で昇天する緊張感。アクションゲームは難しくてなんぼという方は、ぜひ挑戦してみてください。

最後に、本作のタイトルについてぜひとも書いておきたい。「ワルキューレの冒険」

真後ろに氷柱が落下する中、崩れ落ちる氷の床を駆け抜ける。走るのが気持ちいいゲームって、もうそれだけで至高だと思う



ーレの冒険」『伝説』ときて『栄光』である。この『栄光』という言葉だけ、過去のシリーズとは受ける印象が異なるように思える。この「栄光」とは何を意味しているのだろうか。『ワルキューレ』シリーズの輝かしい過去の栄光? いや、間違いなく違うだろう。「携帯アプリという新しい舞台で、新たな栄光を作っていこう」……そんな意気込みを込めてこそその『栄光』なのではないだろうか。私はそう思うのだ。

この3月にはスマートフォン版『ワルキューレの栄光』も登場した。女神ワルキューレは時代に即した舞台へ降臨し、新しい栄光を築き続けているのだ。

ワルキューレで駆け抜けろ

ワルキューレの 栄光2

携帯
アプリ



■SIアプリ、EZアプリ、iアプリ
■バンダイナムコゲームス
■2010年6月1日(SI)、
2009年11月26日(EZ)、
2009年3月9日(i)
■月額315円(税込)
©2009 NBGI

Text=恋バラ支部長(ファミプロ)

前作から一転、本作は従来のシリーズ同様にトップビューの2Dマップを探索するスタイルになった。ただ、画面の小さい携帯アプリゲームらしく、1画面ごとに区切られたステージが増えている。

この「1画面ごと」が本作のポイント。1つか2つ画面を進めると、すぐにイベント用のアイテムが出たスキルがもらえたり、新たな展開があったりするのだ。

面白いのが、画面の向こう側から入れてこちらからは入れない道が多数用意されているところ。また、目の前に見えているのに、遠回りしないといったどり着けない橋なんという仕掛けも結構多い。一方通行の先には

意味のあるアイテムが用意されているので、ゲームを進めていく際の羅針盤代わりになってくれるのだ。

かように、本作は目印だらけである。洞窟の中を進む展開が多いにもかかわらず、迷ったり行き詰まったりするところがほとんどない。というのも、本作のプラットフォームは携帯電話なのだ。ちよつとでもゲームに飽きたり行き詰まったりしたら、すぐメールなりネットなりを始めることができる。自分の意思とは関係なくメールが飛んできたり電話もかかってきたりする。携帯電話をいじれるくらいのちよつと暇な時間が終わって、現実社会に戻らなければならぬことも多い。

ゆえに、目印を多数用意し、テンポよくイベントやアイテム入手をさせるゲームになっているのだろう。携帯電話というプラットフォームだからこそ、本作はものすごく遊びやすいゲームに仕上がっているのだ。ゲームの面白さという部分でも本作は安定度が高い。ダッシュするワルキューレのグラフィックは躍動感にあふれていて、操作しているだけで楽しい。また、射的を思わせるような演出やワルキューレを追ってくる鉄球など、随所に小技が効いた仕

草原に降り立つワルキューレ。凛々しくさわやかなBGMと共に冒険しよう



台座の仕掛けがカッコいいカエルの王。終盤のボス戦ではけっこう負けが込む



掛けにも思わずニヤリとさせられてしまう。シリーズ定番の敵キャラが登場するのも嬉しい限り。

そうそう、忘れちゃいけないのがタメ斬り。敵に周りを囲まれようが中ボスだろうがガンガン使っていけるのだ。もちろん最初からは使えないが、スタートしてから数時間で使



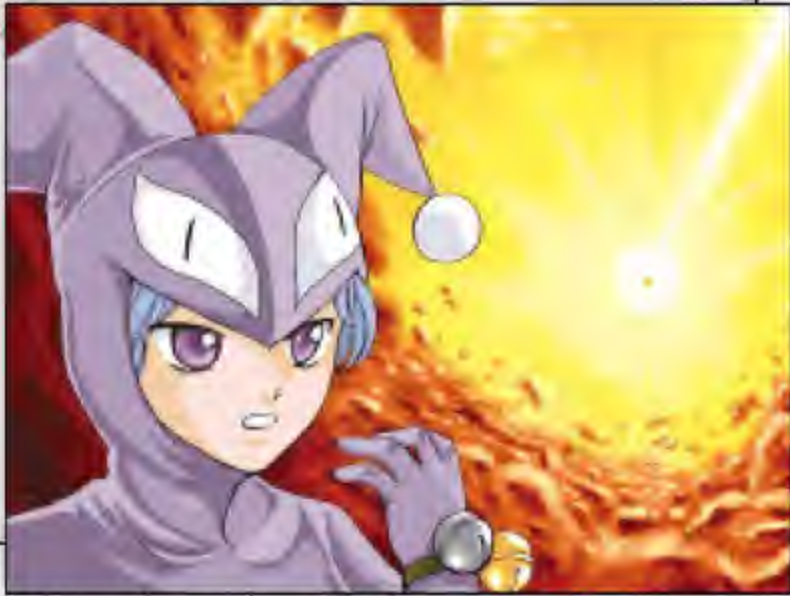
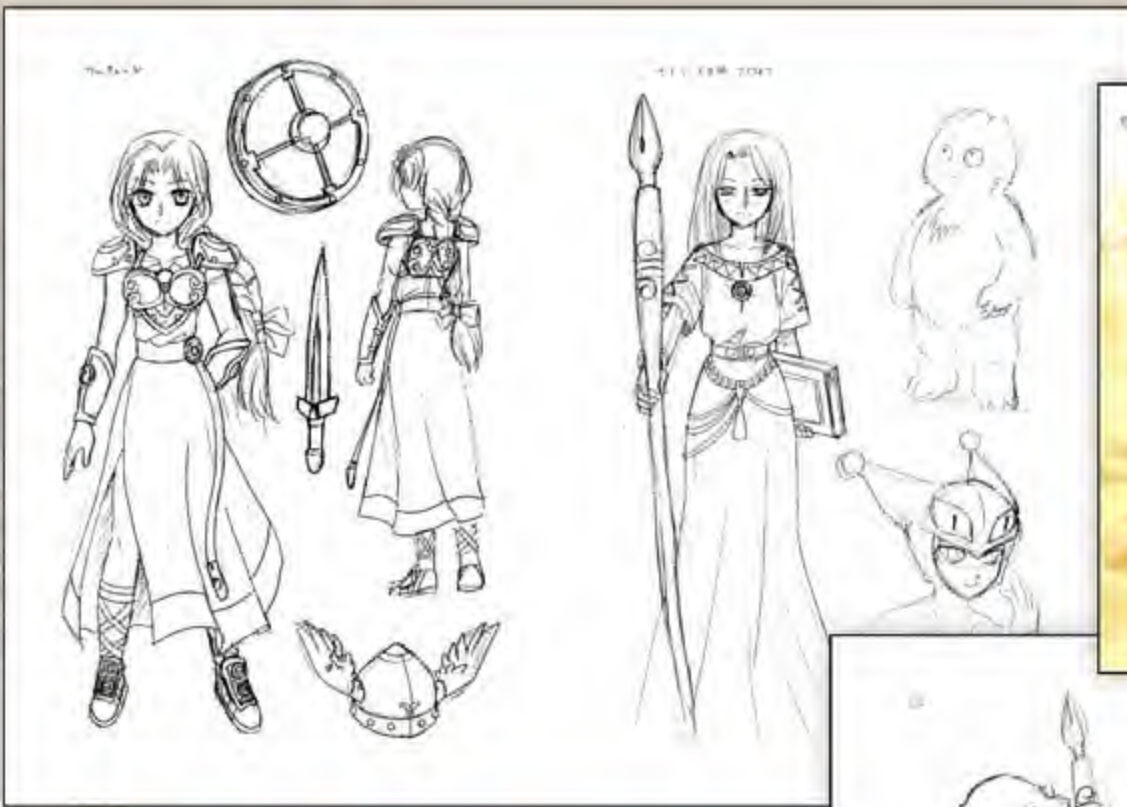
灼熱の結晶盤を手に入れた！
これで2つの結晶盤が揃ったぞ



中盤の難所シーザスの巣。弾幕風味に降り注ぐ攻撃を右往左往しつつ戦おう

えるようになるので安心してゲームを進めてほしい。破壊力あるワルキューレも実に魅力的なのだ。

かように素晴らしい『ワルキューレの栄光2』であるが、現時点では携帯電話でしか遊べないのだ。スマートフォンにしないで持つててよかった携帯電話！……ではなく、スマホユーザーのみなさん、バンダイナムコゲームスさんへ移植のお願いメールを出しまくろうぜ！





『ワルキューレの栄光』『栄光2』プランナー
株式会社バンダイナムコスタジオ
渡邊俊太郎氏 インタビュー

Interview=恋パラ支部長(ファミプロ)

**何も考えずに操作しても
気持ちよく遊べるように作りました**

——『栄光』が携帯電話のアプリになった経緯を教えてください。

渡邊 もともと、携帯のナムコ・ゲームスというゲームサイトで何本かゲームアプリを作っていて、フリーのプログラマーさんや社外のプログラマーさんと付き合っていました。その時に「遊びで作ったんですけれどね」と、何もないのっぺらーとした空間でコインとキャラクターだけがぼんぼん跳ねるみたいなのをプログラマーさんに見せてもらったんですね。で、それが面白いなあと。当時のナムコゲームスは『ギャラガ』

や『パックマン』などの移植をするということが大前提でサービスが行われていたんですね。僕自身もレトロゲームは大好きなんですけれど、そこから『ギャラガ』や『パックマン』などの一歩進んだタイトルを遊んでみたいと思って、プログラムを見せてくれたプログラマーさんとお話をしまして、ゲームの企画を膨らませていったのが始まりになります。実は、これを起案して一発目の会議に出した時に、「別に新しいの作らなくても、『冒険』と『伝説』をアプリに移植してきたので次は、『サンドラの大冒険』にすればいいんじゃないの?」なんて言われた思い出があります(笑)。

——携帯アプリで『サンドラ』は操作がまず不可能ですね。コミック版『ワルキューレの栄光』とタイトルが同じですが、関連性は?

渡邊 社内に『ワルキューレ』シリーズを作曲した川田さんがいるので、いろいろと聞いたり調べたりしていた時にマックガーデンさんと『ワルキューレ』の漫画化の話が進んでいるということも聞いたんですね。それで漫画版作者の富士さんに連絡を取りまして、富士さんに「僕の企画が通って、連載が始まったら、協力

できるところはなんとか協力したい」と盛り上がりました。それぞれ別個にやるのではなくて、互いに露出しあえば、相互に関心を持ってもらえて、盛り上がるんじゃないか、とお話しさせてもらいました。

——コミック版に登場する大女神様も登場しますが、連携を考えてのことだったんですね。『栄光』の開発規模はどのくらいでしょうか。

渡邊 メインスタッフは、メインプログラマーが1名、企画が1~2人、サウンドが1~2人、メインデザイナーが1人という体制です。実際の制作は6カ月くらいですね。

——携帯アプリとして操作させることについて、苦労されたことは?

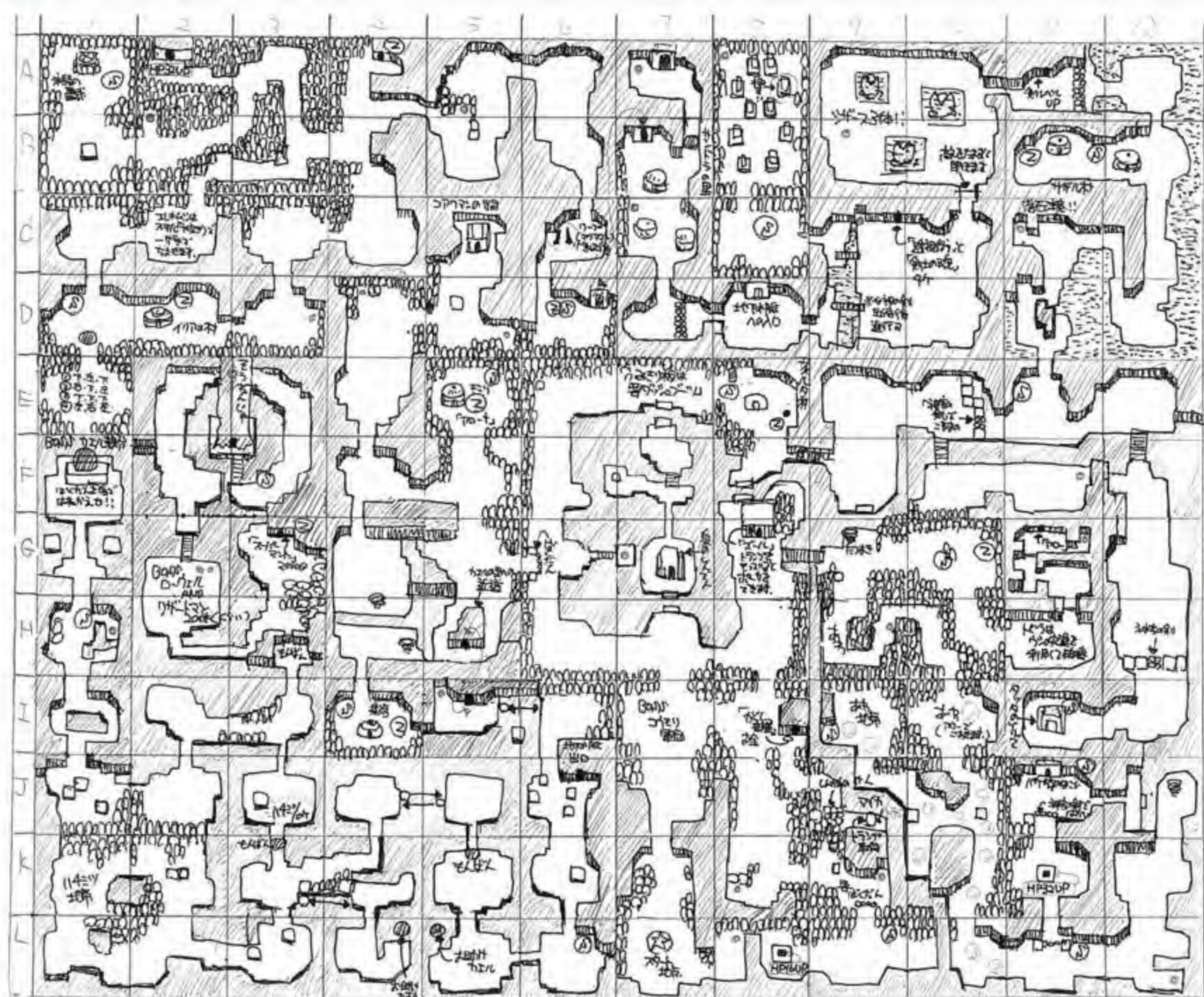
渡邊 この会社に入る前も2000年くらいから携帯アプリの仕事をしていたんですけれども、やっぱり機種によって携帯のボタンの硬さがばらばらなんです。その頃からの携帯のスペックと、すべての携帯で動かしてストレスなくできるところはだいたい体で覚えていたんです。とはいえ、絶対的な部分として、すべての携帯電話で操作的に不都合がないものを作るのは無理なので、ゲーム画面からのレスポンスがストレスよりも上回っていれば問題ないかな

と。それでジャンプとか派手なアクションに重点をおいて設計しました。アニメのパターンも当時のゲームタイトルよりも多い1000パターンくらい用意して、アニメーションの細かさも気持ちいいアクションをしてもらうための要素としてしています。

マップを作る前に実際に手書きでマップを作りまして。落書きとか書くのが好きなんです。当時はピンボールだったのでファミコンとかを買ってもらえなかったのが、友達の家で『スーパーマリオ』を遊ばせてもらって、それを丸暗記して家に帰ってからブロックの位置とかをノートに模写したりしていましたね。

——横スクロールアクションにしては珍しく、4段ジャンプができるのが楽しいですね。これは開発当初から考えていたのでしょうか。

渡邊 かなり初期から考えていました。たくさん操作したとき、何も考えずに操作したときにどうしたら気持ちよくなるかを考えて、広い空間の中をポンポン跳ねると。ただ、携帯電話や小さい機材を操作する中で操作ミスをすることもあるだろうから、それでもポンポンポンと気持ちよくいききたいときは制限なくジャンプできるように、空中に浮



『栄光2』の開発資料。キャラの出現場所など重要ポイントが細かく手書きで書き込まれている。実物はかなり大きい

ける状態であるときはずっと浮いていられる状態にしよう。ミスしてもあまりデメリットがないように、あのゲームは落下するとミスになる穴がないんです。テレビとかと違って、携帯電話の小さな画面では上下左右が見えないんですけれども、そういう状態でも考えなしにポンポンポンポンとジャンプしても穴がなければ死なないだろう。ただ、お客さんによっては「ゴリ押しプレイができてしまう。アクションゲームはもっと難しくなければ」というメールを頂いたりもしました。アクションゲームでいう見切りやギリギリのアクション性を高めた人に向けては、クリア後の周回プレイでは、薬草とかで回復できずに一発でやられちゃうよ、という意図で、ダメージの倍率設定（※1）を入れていきます。ダメージの倍率は、ドコモ版ではクリアした回数ごとダメージが上がっていく設定でして、ほぼ実質、無限にダメージが上がるようになっていきます。ただ、あまりに無理ゲーだなということがありまして（笑）。自分がデバッグをしていた時はダメージ58倍までクリアしたので、そこまではクリアできることを保証します。

—— ダッシュで走る速度が早くても気持ちよいですね。

渡邊 携帯電話は機種によって動く速度自体が微妙に違ってしまったりするので、動作速度自体をゲーム内で調整できるようにしています。ただ、慣れている人にしてみれば、そのそ動いているとイライラしますし、慣れてない段階であまりにも早く動くとか敵にバカスカ追突事故を起こしてしまいますから、任意に速度を調整できるようにしたのと、スキルや隠しアイテムで任意に早く動けるようにしたという次第です。

—— アクション以外に釣りやシューティングステージを入れたのは？

渡邊 ポンポン跳ねるだけでは冗長になりやすいのでアクセントを入れるたかったのと、もともと、『ワルキューレの栄光』というタイトルではなく『ワルキューレの冒険2』というタイトルで試作の時は作っていたので、ワルキューレの世界を冒険している感がほしかったんです。ワルキューレ関連の本を見ながら、世界観やドット絵のデザインとかをしていまして、携帯電話の小さい画面ながらもお客さんにワルキューレの世界を味わってほしいなと思ひまして、草原とか砂漠とか空とか海とかひととおりの世界をどうしたら表現できる

※1 ゲームクリア後の再スタート時、ダメージ3倍からダメージ17倍までのゲームレベルを選択することができる。全レベルをクリアした後はスペシャルレベルが待っている。

かと考えた時に、シューティングになったりとか水中に潜ったり、という感じになりました。

——ワルキューレが「猫の気持ち」になるというスキルがあるのですが、何の役に立つのでしょうか。使い道がわからなかったのですが……。

渡邊 あのスキルが手に入る暗闇の塔にバジリスクというドラゴンみたいな敵が出てくるんですね。で、目を開いた時にワルキューレが一瞬固まってしまうんですが、ワルキューレが猫の格好をしていると逆に跳ね返して一発で倒せてしまいます。

——なんですか？

渡邊 実は、みたいな(笑)。これまでどこにも書かれていないし、一回も答えていなかったんです。バジリスクって神話の世界ではイタチが苦手なんです。なので、本当はイタチのつもりだったのですが、ドット絵が出来上がって猫っぽかったという(笑)。「ナムコアンソロジー」(※2)の中に「ワルキューレの冒険」のアレンジ版があったんですけれど、ワルキューレが何もしないないときに地面に「の字」を書いたりとか、細かなアクションやかわいらしい一面が表現されているのが、自分がユーザーだった時に楽し

みでしたし、お客さんからも評判がよかったところでしたから、そういうところを少しでも再現したかったので、一見意味のない動作として入れておこうかな、と。

——次に『栄光2』ですが、『冒険』と同じような、見下ろし画面に戻りましたね。

渡邊 『栄光』も単なる「2」というだけでは駄目だ、同じようなゲームが1、2、3と続いていく時にお客さんが飽きてしまう、という声もありまして、トップビューで進めることになりました。

——『栄光2』ではパズル的な要素や探索する要素が増えていました。

渡邊 実際に操作してみるとわかるのですが、横スクロールのゲームって、基本的に移動で左右ボタンしか押さないんです。でも、トップビューは基本的な移動だけで上下左右を押さなければいけないんですね。さらに攻撃とか補助的な操作も加わるので、どうしても携帯電話のボタンで遊ぶには複雑で、移動だけで疲れてしまう。なので、アクション的な楽しさという部分を抑えて、パズル的な要素などを伸ばしています。

——携帯アプリは片手で持ってプレイする人がいます。『栄光』シリーズ

推奨の持ち方はありますか？

渡邊 携帯電話によってボタンの配置が違うので微妙なのですが、私は両手で持って操作しています。ただ、電車の中などでだるいなーとか思ったときは片手でポチポチやりまして、蜂の巣のところで蜂をためて爆弾で一掃して経験値を稼ぐとか、私はノリと気分でプレイを変えています。

——『栄光』『栄光2』のどちらもサンドラを操作できますね。

渡邊 ワルキューレとサンドラというのはセットというイメージがありますし、よくよく見るとかわいいですし、もっと前面に出してファンやお客さんに知ってほしいなあと。

——『栄光2』は下突きだけ大きく上方向にジャンプしますね。

渡邊 試作の段階では2段3段の立体構造になっていて、立体的にゲームができたんですね。飛び島の上からポンポン跳ねたりとか。ただ、携帯電話では操作性に難があったりして今のような平面構造になったのですけれど、立体的にプレイさせるところが欲しいなというのと、どうしても攻撃が避けられないとか、敵が堅いよというときにポンっと、「1942」みたいな緊急回避的に敵を避けられるのが欲しいなと思って入



これが『ジャンヌマーチ』だ！

れています。すみません、レトロゲーム脳で(笑)。

——『栄光』ではスライディングし続けることができたが、『栄光2』ではスライディング攻撃が途中で止まるようになりましたね。

渡邊 実際のマップ内でやってみると、ずーっとスライディングされると走り抜けちゃう(笑)、すごい勢いでクリアできちゃう感じになりました。クリアするまでの時間とか遊んでいる感がなくなってしまうので、その兼ね合いですね。

——『栄光』『栄光2』以外にも代表作があれば教えてください。

渡邊 『ジャンヌマーチ』(※3)ですね。普通は企画から完成図までほぼ固まった状態で開発するのですが、『ジャンヌマーチ』はオリジナル作として遊びの部分を検証しながら作っていった、学生みたいな気持ちで作れた最初で最後の作品かもしれません。僕の渾身の一作です(笑)。

※2『ナムコアンソロジー』 ナムコ時代にファミコンやメガドライブで発売されたゲームタイトルが複数収録されたゲームシリーズ。移植版だけではなくリメイク版も収録されている。

※3『ジャンヌマーチ』 2009年に携帯アプリで配信された、完全オリジナル作品。アクションシミュレーションと銘打ったシューティングである。気になる人は29ページを参照！



SPECIAL INTERVIEW

『ワルキューレの冒険』
『ワルキューレの伝説』
『ワルキューレの栄光』『栄光2』
歴代メインシリーズ作曲担当

株式会社バンダイナムコスタジオ

川田宏行氏 Hiroyuki Kawada

Interview=hally(VORC)

Profile ● 第1開発本部 P&S部門サウンド部 サウンド1課 課長
ヘッドサウンドデザイナー

「まずは、ご入社の際の経緯を教えてください。」
川田 学生時代に趣味の範囲では音楽の勉強をしていたんですけど、プロとして身を立てられるとは思っていませんでした。でも、専攻は美術だったりと、もともとモノを創ることが大好きだったので、就職についても「何かクリエイティブな仕事に就きたいな」とは思っていました。そんなとき就職雑誌をめぐっていたら、ちょうど1ページ目にナムコの開発企画部の紹介が、見開き3〜4ページくらい、カラーで結構大々的に載っていました。作業場の風景だったんですけど、たとえ

ナムコサウンドチーム最古参の重鎮 『ワルキューレ』サウンドの時代を語る

ば机の上にプラモデルが天井まで積んであったりとか、そこらじゅうに面白そうなものがいっぱい並んでいて、いらっしやる方々も非常に楽しそうなお仕事されている印象で、記事も読んだうえで「ここで働けたらいいな」と直感的に思ったんですね。音楽はできなくても、当時だんだんとはやり始めていたゲームを作る仕事に潜り込めたらいいかな、というような下心もありつつ応募したところ、めでたく（笑）。入った時はやっぱり嬉しかったですね。「写真で見た人たちがここにいます！」っていう感じで。採用していただいたのが、当時企画部署の課長をしておられた『パックマン』を作った岩谷徹さんで、今考えてみると選ばれたというだけでも非常に光栄なこと

川田宏行 楽曲担当作品リスト

1985	ファミコン	スターラスター
1986	ファミコン	ワルキューレの冒険 時の鍵伝説
1987	ファミコン	スターウォーズ
	ファミコン	さんまの名探偵
	アーケード	妖怪道中記
	PCエンジン	妖怪道中記
	アーケード	ギャラガ'88
1988	PCエンジン	ギャラガ'88
1989	アーケード	ワルキューレの伝説
	アーケード	ウイニングラン
	アーケード	ウイニングラン 鈴鹿GP
1990	アーケード	球界道中記
1991	アーケード	ドライバーズアイ (ウイニングラン91)
	アーケード	ソルバルウ
1993	アーケード	エアーコンバット
1994	アーケード	エースドライバー
1995	アーケード	エアーコンバット22
1996	アーケード	エースドライバー ビクトリーラップ
	アーケード	ダンシングアイ
	プレイステーション	ソウルエッジ
1998	プレイステーション	鉄拳3
	アーケード	ジャンピンググルーヴ
2000	アーケード	テクノヴェルク
2002	プレイステーション2	アルペンレーサー 3
2007	携帯アプリ	ワルキューレの栄光
2009	携帯アプリ	ワルキューレの栄光2
2010	プレイステーション3 / Xbox 360	パックマン チャンピオンシップ エディション DX
2011	ニンテンドー 3DS	Pac-Man & Galaga Dimensions
2012	PS Vita	塊魂 ノ・ビータ

※その他、ワンダーエッグ場内音楽、ナンジャタウン『ファイヤーブル』、携帯サイト「メロキアラ」各種アレンジ楽曲なども担当。



ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス Vol.1

ワルキューレの伝説

■CD 1枚 ■ビクター音楽産業（現・ビクターエンタテインメント） ■1989年 ※廃盤
ナムコのゲームサウンドを低価格でいち早くリリースする『ナムコ ゲームサウンド エクスプレス』シリーズの第1弾。まだPCM音源主体のゲーム音楽がほとんどなかったこの時代に、ストリングスやコーラスが壮麗に響く重厚なサウンドを送り出した本作は、真に驚異的であった。川田氏ならではのリリシズムあふれる繊細な音作りや、多彩な音楽スタイルも聴きどころだ。



iTunesで配信中！
ワルキューレの伝説
オリジナルサウンドトラック

■バンダイナムコゲームス
■全曲セット400円／
1曲150円（税込）
■2011年1月12日
©NAMCO BANDAI Games Inc.

ですね。

——それまでゲームや企画の勉強は何もしておられなかったんですね。

川田 全然です。ゲームは入社前からそれなりに好きで、『パックマン』『ゼビウス』『ギャラガ』は外せないところでしたが、ゲーム制作の細かいところは何もわかりませんでした。

——コンピュータやシンセサイザーには入社前から親しんでおられたのでしょうか？

川田 シンセサイザーは趣味で触っていて、それで音楽作ったりもしていたんですけど、コンピュータは入社してからですね。

——作曲されるようになった経緯は？

川田 最初はバンド活動をやっていました。主にロックやプログレ、フュージョンとかで、楽器はキーボードだったんですけど、割と周囲にいなかったのか、引く手あまたで。いろんなことをやったりやらされたりするうち、作曲も自然と身につくような感じでした。最初の頃は見よう見まねで、本当にひどかったんですけど、その後、大学時代にバイトしながらジャズスクールみたいなところに通って多少勉強したんです。これは、やっておいてよかったなと。ハーモナイズとか、どんな仕組みになっているのか興味があっても、自分だけではどうしてもわからなかったんですが、スクールに行ったら「そういうことになっていたのか」と、すごくスッキリしました。

——1986年頃に企画からサウンドへと移られますが、これはどのように？

川田 ナムコではゲーム制作後に自分たちでプロモーションビデオを作る習わし……という仕事がありました。当時だと『ギャラス』『パックランド』、あと『ドラゴンバスター』もかな。販促用で、映像設備のあるお店だけで流れる、かなりのレアものなんですけど（※1）、それに付ける音楽を作っていたのがきっかけですね。企画セクションには当然楽器とかないので、家から持ち込んだものを「邪魔だよ」と言われながら並べて。

——別に誰かからやれと言われたわけではなく、やりたかったからやっただけなんですね（笑）。それでサウンド部署からも注目されるようになり、人手不足のそちら側に引き込まれたと。ゲーム音楽で最初の作品はファミコンの『スターラスター』でした。交響曲をイメージして作っておられますよね。

川田 そうですね。すごく無理がありますけど（笑）。何といっても出せる音が、3音とノイズしかない。これで効果的にやるにはどうしたらいいのか。研究期間とかもなかったもので、作りながら少しずつ解決していくような感じでした。音楽としての良しあしよりも、あくまでゲームの音響ってことで、演出として効果的であることに重きを置きつつ、考えたり悩んだりしていました。

——その後『スターラスター』の音楽はシンセアレンジされて『ビデオゲームグラフィティ』（※2）に収録されます。こちらの制作にもかかわっておられますか？



スターラスター

■ファミリーコンピュータ ■ナムコ（現・バンダイナムコゲームス）
■1985年 ※Wiiバーチャルコンソール配信中

ナムコ、ファミコン初の非アーケード移植となった疑似3Dシューティング。音楽が流れるのは最初と最後、そして最終決戦の舞台である暗黒惑星のみ。

川田「ここで音楽がかかったら皆すごくビックリするだろうなあって思って、ニヤニヤしながら作りました」

待機中の環境音やワープ音も、実質的には音楽データとして作成されており、音楽と効果音の境界を巧みに交差している。

川田 音源を提供したり、打ち合わせしたりとか。アレンジャーは米光亮さん（※3）なんですけど、住んでいるところが非常に近かったんで、ファミコンとレコーディング用ROM（パートごとに音が鳴る特殊仕様）を持ち込んで作っていただいたのを覚えています。その時に「暗黒惑星の曲、いいですね！」と米光さんに言われました。それまで自分ではそんなこと考えもつかなかったんですけど、「これって、『七人の刑事』のテーマばりに低音の魅力で『ニンニン』ってハミングさせたら最高ですよ」と。実際そうはならなかったんですけど、なるほどそんなアレンジもあるのか、と思いましたね。

——ご自身の音楽の初レコード化ですね。

川田 そのこと自体よりも、制作にかかわれたことや、米光さんがどんな楽器をどんなアイデアで使っているか聞けたことが

※1 かなりのレアものなんですけど この販促ビデオの一部は「ナムコの伝説 THE LEGEND OF NAMCO」（1986年）として商品化されており、『ドラゴンバスター』と『バラデューク』のスタッフクレジットで、川田氏の名前を確認することができます。

※2 『ビデオゲームグラフィティ』 1986年発売。ナムコのゲーム音楽アルバムとしては最初期のもののひとつ。A面は直球勝負のシンセ主体アレンジ、B面はラジオドラマを組み合わせた、エンターテインメント色の高いアレンジという構成になっている。

※3 米光亮さん 1980年代～1990年代にかけてゲーム音楽のアレンジを多数手がけたことで知られる作曲家。とくに日本ファルコム作品のアレンジで名高い。『ビデオゲームグラフィティ』では全トラックのアレンジを担当。

非常に面白かったですし、自分にもフィードバックできた感があります。当時は自分の曲が世に出て人に影響を与えるなんて、そんな恐ろしいことひとつも考えてなかった。あとで事の重大さに気づくわけなんです（笑）。——『スターラスター』の後、次の作品までしばらく間が空きますね。

川田 その間は、企画のお手伝いの仕事をしていたと思います。僕は「企画の部署の中でサウンドに詳しい人」みたいな立ち位置だったんじゃないですかね。それでサウンドの企画については、ゲームの企画のほうではなく、僕が考えることに……何となくそう仕向けられたのか、自分で持っていたのか覚えてないんですけど（笑）、そうなっていました。その流れでサウンドも自分で作っちゃいました、みたいな感じだったと思いますね。自分でやったほうが早いというのもありましたし。

——次作『ワルキューレの冒険』はファミコンでは最初期のRPGですが、他社の作品を参考にしたりはされましたか？

川田 いろいろ遊んで、音楽だけでなくゲーム性についても、そこからヒントを得たり、改善すべき点を考えるようなことをやっていました。プレイしていたのはPCのゲームが多かったですね。『ウルティマ』とか。

——作曲にあたって重視されたことは？

川田 できれば映画音楽に近いものにしてみたいと思っていました。実際は3音しか出ないので、そこでできる限りにはなりますけど。



交響詩 ワルキューレ・ストーリー

■音楽CD＋イラスト集
■ビクターエンターテインメント ■1993年 ※廃盤

スロバキアのオーケストラを起用するという、冷戦終結間もなかった当時としてはたいへん珍しい試みでも話題となった。川田「国内でやってもそれ相応の金額がかかるので、それじゃあ……というのと、東欧のオーケストラのいいところ……言葉にするのは難しいんですけど、「綺麗なもの」じゃない、純朴さや荒々しさなどを兼ね備えたところが、北欧神話のモチーフを深く掘り下げるのにも良いだろうというのと、時間をかけられた分、完成度の高くなった作品だったと思いますね」

——続編『ワルキューレの伝説』でも、当初

頭に浮かんだのはジョン・ウィリアムズ的なフルオーケストラだったそうですね。この映画音楽志向、実は『冒険』から続いていたと。

川田 『伝説』はシステムⅡ（※4）になったことで、『冒険』ではできなかったこともだいぶできるようになりました。『冒険』のテーマ曲もアレンジして使っていますけど、ファミコン当時にできなかったことをやって、憂さを晴らしたような記憶がありますね。

——『伝説』には民族音楽の手法もちりばめられています。「趣味が出た」そうですね。

川田 それは会社に入った理由とも割と関係があるんです。民族音楽や民族楽器にはもともと興味があつて、特にガムランやケチャとかは現地（インドネシア）に何度も旅してしまいくらい。そもそも就職の目的のひとつは旅費かせぎでもあったりしましたから（笑）。

会社に入ってから慶野由利子さん（※5）と

お会いできて、ガムランについての話を聞けて、楽しかったですね。話を戻すと、『冒険』も『伝説』も、広大なフィールドを旅して冒険を繰り広げるゲームなので、その世界の広さを一番わかりやすく出すとしたら、ワールドミュージックのテイストを採り入れて「ここにはこんな地方の音楽」という風に色づけてみるのもいいかなと考えたんです。本来興味があったので、非常に楽しくやらせてもらいました。

——「交響詩ワルキューレ・ストーリー」はどういった経緯で生まれたのでしょうか？

川田 レコード会社さんから「もとの音楽が交響曲的なので、そのまま生かしてオーケストラで、しかも海外で録ってみるのはどうでしょう」とお話を頂いて。でもその「海外」が大きなネックになりました。当時中東の情勢が著しく悪化していて、なかなか渡欧できず、何年も企画を寝かせることになってしまったんです。もっとも、それで時間に余裕ができたので、しっかりしたストーリーや豪華な冊子を付けることもできたんですね。編曲の千住明さんは、オーケストラに限らず音楽全般にとっても幅広い知識をお持ちで、また非常に綺麗なアレンジをされる方です。企画と非常に合っているな、この人しかいないなということと、私からお願いしました。

——『伝説』以降もシリーズの移植作や関連作品にかかわっておられたのでしょうか？

※4 システムⅡ ナムコの1980年代後半を代表する業務用システム基板のひとつ。サウンド・映像とも当時最強クラスの性能で、FM音源に加えて24チャンネルのステレオPCMという、時代を何年も先取りした仕様を誇っていた。稼働作品はほかに『アサルト』『メタルホーク』など。

※5 慶野由利子さん 1981年にナムコ初のサウンド専任スタッフとして入社。『ディグダグ』『ゼビウス』『ドラゴンバスター』など、数々の有名作品を手がける。学生時代には東京藝術大学音楽学部楽理科で民族音楽学を専攻し、ジャワのガムランを研究、演奏活動もおこなっていた。

川田 ほとんどかわってないんですよ。監修的な立場も含めて。ただ「すごく川田さんっぽく出来てますよ」と言われて聴いてみて、なるほど、とビックリしたものはあります。「サンドラの大冒険」(※6) だったかな？

——『ワルキューレの冒険』以降は、ファミコンと並行してアーケードの作品も増えます。当時ナムコのサウンドは、アーケードもファミコンも同じ部署だったそうですね。

川田 アーケードの開発チームがそのまま移植もやっていたからね。アーケード版の完成と同時にチームごと移植作業になれ込んで、PCエンジン版をやってファミコン版をやって……っていう具合で、すごいハードスケジュールになってましたね(笑)。面白かったのは、スペック面ではアーケードが一番優れていても、「いいものができたな」と実感するのはその後の移植版だったりしたこと。アーケード版では開発期間が足りなかったり、1コインあたりのプレイ時間に制約があったりで入れられなかった要素が移植では盛り込めたりするんですよ。2回目の移植ぐらいが仕様のにも結構充実しています。

——アーケードの初作品は『妖怪道中記』で、いきなりのFM音源ながら、達人級の完成度でした。扱いの難しいFM音源ですが、どのようにして習得されたのでしょうか？

川田 DX7(※7)を出た当初から触ってまして。最初はちんぷんかんぷんだったんですけど、そこらへんは根性で。ほんと根性だ

けです。レコーディングスタジオにDX7を持ち込んでいるときに「この音、もう少し変えたいね」という話になることがあるんですけど、その場ではぱっとエディットしてしまおうと、「この人何なんだ？」って驚愕の目で見られたりしてましたね。

——『妖怪道中記』の制作当時について「ドライバーをどんどん進歩させていくようなことに、仕事の半分ぐらい割っていた気がしますね」(※8)と仰っていました。この成果もあってナムコのFM音源ドライバーは驚くほど高性能になり、それは川田さん以外の方々にも用いられ、「ナムコらしいFM音源曲」を生み出す土壌になっていたように思います。なぜここまで、ドライバーの性能アップにこだわられたのでしょうか？

川田 音色の話にしてもそうなんですけど、まず自分の頭の中で鳴っている音がかなり明確にあって、極力それを実現したいという欲求が強かったんだと思います。「まだ似てない。似せるにはドライバーにこういう機能を追加してもらえないかな」と。いろんな要望を出しましたが、自分だけじゃなくて、ほかの方々からの要望も生かされていますよ。

——音程を滑らかにスライドさせてドラムの音を表現する機能も『妖怪道中記』で実装されたものですが、あれもやはりそのためか？

川田 そうですね。ソフトLFO(※9)でゆっくり音程を変えつつ、ハードLFOのほうで矩形波などを細かくかけるとかすると、



妖怪道中記
オリジナル・ゲーム・サウンドトラック

■ iTunes Music Store
■ バンダイナムコゲームス ■ 2010年 ※配信中

川田「シンセへの興味からYMOを始めテクノは自然と好きでした。YMOがカバーしたマーティン・デニーとかも、エキゾチック・ミュージック好きなので気に入ります。ムーンを使ったアルバムとかも出してましたね。ゲームは普通死んだら終わりなのに、このゲームは舞台がいきなり地獄ということで、死んじゃったところから始まります。普通なら湿っぽい音楽とか奇々怪々な音楽を付けるのかもしれませんが、ゲームとしてのテンションを出したくもあったので、あえて逆にカラッと明るい、対極にあるものをぶつけてみました。地獄を舞台にテクノポップっていいんじゃないですかって(笑)。効果音も結構楽しみながら、自分で作りましたね」

かわいい音になるじゃないですか。それはYM2151(※10) 単体だと実現できないので。そういうわがままが加減がすべてです(笑)。

——システムII以降はFM音源とともにPCM音源も使えるようになりますね。サンプリング音色もご自身で全部作成を？

川田 もちろんです。そこにも命をかけていましたね。エフェクターとかは搭載されていなかったので、ひとつの音色でもいくつかの成分に分けて別々にサンプリングしてみたりとか、それはもう涙ぐましい努力をしています。

——FM音源以前の、ナムコ特有のカスタム音源チップは触れてみていかがでしたか？

川田 『妖怪道中記』で少しと、あと『ギャラガ'88』の効果音ではよく使ってましたね。やっぱりC30(※11) でないと『ギャラガ』の雰囲気は出せないの。書いた波形をそのまま再生するだけのシンプルなチップなんです

※6『サンドラの大冒険』 1992年にスーパーファミコンで発売された、『ワルキューレ』シリーズの外伝的作品。音楽は富樫則彦氏、海老原博氏といった社外のコンポーザーが担当している。

※7 DX7 ヤマハのFM音源シンセサイザー第一号。1983年に発売され、安価かつ高性能ということで一世を風靡した。音色作りの難解さでもまた有名であった。

※8 「ドライバーをどんどん進歩させていくようなことに、仕事の半分ぐらい割っていた気がしますね」 サイトロン ウェブシティ掲載「GMのツボ」第42回より引用。

※9 ソフトLFO 音程や音量を細かく上下させる機能。通常はピブラートやトレモロといった音楽表現に用いる。この機能を音源ドライバーで実現したものをソフトLFOと呼び、最初から音源チップに組み込んであるものをハードLFOと呼ぶ。

※10 YM2151 ヤマハのFM音源チップ。当時のゲーム基板用としては最も高性能なもので、大手ゲームメーカー各社がこぞ採用していた。



【ナムコ・ビデオゲーム グラフィティ Vol.8】

■CD1枚 ■ビクター音楽産業（現・ビクターエンタテインメント）
■1993年 ※廃盤

『ゼビウス』の3Dリメイク作品『ソルバルウ』と、『ドライバース
アイ』『ファイナルラップ3』を収録。『ゼビウス』の音楽は「どう
やってもオリジナルには敵わない」と多くのアレンジャーたち
を苦悩させてきた。

川田「『ゼビウス』はもう究極ですよ（笑）。サイン波1本、分散
和音だけなのに、あの世界感。でも、だからこそイメージネーション
が湧きます。自分はそんなに苦労はしなかったですね。もし今すぐ
やれって言われたとしても、三つ四つくらいはやってみたいアイデ
アがあります。むしろ、機会があればぜひやらせてほしい（笑）」

が、とても「立つ」音ですし、使い方によっ
ては本当に綺麗な音が出せます。いいサウン
ドチップですよ。

——『妖怪道中記』は純粋にテクノポップと
しても完成度が高い一作でした。テクノつな
がりでいうと、『ソルバルウ』（※12）も印象
的です。ゲーム音楽初のアンビエントテクノで
すが、これもシンセサイザー好きが高じて？
川田 いえ、アンビエントとか特定のジャン
ルをやりたいというよりも、常にいろいろな
ことに挑戦してみたいという気持ちがあるん
です。「このゲームだったらこんなサウンドで
いけるな」とか、むしろ逆に「こんなサウン
ドができそうだからあのゲーム担当してみ
たいな」とか。この前『塊魂ノ・ビータ』（※
13）では、ここしかない、と思ってエキゾチ
ック・サウンド風の曲を書きました。なか
かゲームでやれる機会ってないな、と思っ

いたんですが。そういう機会をうまく活かし
ながら、色々なタイプの曲を付けるのが楽し
いですね。『ソルバルウ』は全部サンプリング
とFM音源でやりましたけど、あの筐体を1
20%生かすとしたら、広がりのあるものが
いいだろうと、アンビエントテクノにしまし
た。実際にコクピットにいるかのような没入
感を出すよう意識しています。あの世界に本
当に入り込んで楽しんでいただければと。

——『ウイニングラン』シリーズ（※14）は、
エレクトロのようなフュージョンのような、
独特のスタイルでした。着想はどこから？

川田 あれはもう自分の世界というか、ミク
スチャーというか。フュージョンの要素もあ
りつつ、根底にロックもありつつ、でも楽器
はシンセ主体っていう感じですよ。いろん
なものからの影響でできています。

——特に苦労した作品などは？

川田 あれやこれやとやりたがり屋なので、
どれも苦労はしていますね。やりたいことを
どう実現するかというところで、周りも巻き
込んで楽しみたい（笑）。なるべくほかのゲー
ムと同じような音にならないように、自分も
いろんな音楽を聴いておかないといけないし。
でも、最初のイメージ作りで苦労することは
ないです。シリーズものが何度も続いたりす
るとつらいかもしれませんが、『ワルキュー
レ』の場合はだいぶ期間が空きましたし、ま
た何かの機会に、ぜひやってみたいですね。
——90年代後半からは作曲数が控えめですね。



【ファミソン8BIT ☆アイドルマスター BEST ALBUM + LIVE DVD】

■CD3枚+DVD1枚組
■5pb./ブレイブエンタテインメント ■2011年

ナムコ有名ゲーム音楽と『アイドルマスター』がひとつになっ
た、8-bitなボーカルアレンジ集。川田氏は1曲のみ参加で、歌
は四条貴音（原由実）。

川田「『伝説』からかなり時間が経っているというもありまし
たが、ついに本人にアレンジのオファーが来たか、とビックリしま
した。比較的自由にやらせていただけたというお話でしたので、
『伝説』のテーマ曲のメロディをサビに持ってきて、その他の部
分はほぼ新しく書き起こしています。もし次にシリーズ新作があ
ったら、テーマ曲はこれです！ っていう感じで作りました（笑）。機会
があればぜひ皆さんにお聴きいただきたいです。イントロはおな
じみの形で始まりますので、知っている人が聴けば、そこだけで涙
が出るはずですよ」

川田 その頃から作るよりも回す（管理する）
ほうのお仕事になったので。非常に個性豊か
で優秀な人たちがそろってしまっていて、（そちら
に任せて）面白いものをどんどん作れる体制
が整っているんです。

——最近はどういったものを？

川田 先ほど話に出た『塊魂ノ・ビータ』、あ
と『ファミソン8BIT ☆アイドルマスター
BEST ALBUM』というCDに、『ワルキュー
ーレの伝説』の歌モノアレンジを提供してい
ます。ついでに言いますと、この4月からパ
ンダイナムコスタジオという形で、開発制作
部門が独立しまして、サウンドチームとして
も内部からだけでなく、外部からのお仕事も
積極的にやっています。ゲームの音に限らず、
今までできなかったようなことをまだまだや
ってみたいと思っています。

※11 C30 ナムコ独自のカスタム音源チップ。波形メモリ方式という比較的自由度の高い仕様で、一代前のC15と同様に8声の同時出力が可能であったことに加え、C30はノイズも出せて、ノイズの帯域やエンベロープのコントロールができた。まだPSG3声が当たり前だった当時、その存在感は圧倒的だった。

※12『ソルバルウ』 当時のポリゴン技術を駆使し、『ゼビウス』を3Dシューティングとして復活させた業務用作品。1991年稼働。

※13『塊魂ノ・ビータ』 『塊魂』シリーズ最新作。PSVita用として2011年12月17日に発売された。川田氏の「カタマリ・エキゾチカ」は、オリジナル・サウンドトラックCD「かたまりだましい」(COCX-37131)でも聴くことができる。

※14『ウイニングラン』シリーズ 日本初のポリゴン技術によるレーシングゲーム。サウンドは『ワルキューレの伝説』と並行して制作されたという。1988年稼働。



『ワルキューレの栄光』『栄光2』作曲担当
株式会社バンダイナムコスタジオ
平井克明氏 インタビュー

Interview=hally(VORC)、恋パラ支部長(ファミプロ)

『栄光』サウンドが生まれるまで
〜川田宏行氏を交えて〜

Interview=hally(VORC)

——『ワルキューレの栄光』『栄光2』の作曲を担当された平井さんご自身について、そして原曲を担当された川田宏行さんから受け継がれた『ワルキューレ』サウンドについて、前ページにもご登場していただいた川田宏行さんにも同席を頂き、お伺いしたいと思います。最初の質問となりますが、平井さんのご経歴を教えてください。

平井 入社当初は携帯のサウンド部署で、自社のゲーム音楽を着メロ化するのが主業務でした。ゲームの音

については、たとえば「太鼓の達人もばいる」のミニゲームアプリとか、小規模ものは何本かやらせていただきましたが、まとまった規模のものを担当したのは『ワルキューレの栄光』が初です。

——ゲーム音楽は入社前からご興味がありましたか？

平井 実はあまり聴いてこなかった分野で……。普通の洋楽とかポップスとかがメインでした。

川田 それは自分も一緒かも。

平井 入社直後、川田さんが直属の上司だったんですけど「もっとゲーム音楽を聴きなさい」って言われました(笑)。

川田 そんなこと言ったっけ(笑)。

普通だったら「ゲーム音楽ばかり聴いていないで、ほかのいろいろな音楽を聴きなさい」って言うところなんだらうけど。ほかの音楽のことは詳しくなかったからね。

平井 お互いバンド経験者というところで、世代は違っても川田さんの音楽への取り組み方とかスタンスには共感できるところがすごくあります。メロディや伴奏を分解して聴くと楽しくなりますね。

——『ワルキューレ』という有名タイトルを背負うことになったのは？

平井 最初は川田さんメインで進みそうな話だったんですけど、僕が企画の担当者や川田さんに「やりたい」

オーラを出してそれとなくアピールしてみたところ、「じゃあやってみるか？」「やります！ やらせてください！」となって。最初のミーティングの時、川田さんに「あまりオリジナルのことは意識せずに、平井君の世界観を出して好きなようにやっていいよ」と言っていただけなので、「よっしゃ！ やってやるぜ！」

って燃えたのを覚えていますね。もちろん、所々に従来のモチーフをちりばめたりはしていますけど。このシリーズは音楽が非常に重要な位置を占めているという認識だったので、『栄光』ではまず一本どーんと核になるメインテーマを、川田さんをお願いしました。その楽曲をいただい

——おお、携帯に落とし込む前の、原音データが存在するんですね。

平井 ええ。普通のシンセで作られていました。いろいろと削らなければいけないんですけど、どこにも無駄な音がなくて、削れないんですよ。パツと聴いて違和感がないように仕上げるのは結構苦労したところです。

——当時の携帯電話は機種によってかなり音源設計が違ったので、パラスよくまとめるのにも苦労されたのではないのでしょうか。

平井 低スペックの機種はBGMを8和音程度に抑えておかないとSEに音数を割けなかったり。効率を考えると低い機種に合わせて全体を調節していくのが正しいんでしょうけど、そこでクオリティを落としたりなかったもので、どの機種で聴いても良い音になるようバランスを取るのに注力しました。実はスペックの低い機種は、それを逆手にとって8ビットっぽい音でやっていたりします(笑)。

——川田さんからみて平井さんの『栄光』の音楽はどうでしょう？

川田 やっぱ自分が作るものとは違うところがあって、そこが面白かったですね。平井君なりの世界観がゲームに広がりを持たせてくれた。

どうしてもスペックが限られているので、サウンドを重厚にするのは無理なんですけど、ゲームのシチュエーションに合わせていろんなテイストで曲を書き分けてできているのは、すごいなと思いましたね。

平井 従来のファンだけじゃなくて、新しいプレイヤーが聴いていても楽しい、入り込みやすい音楽を意識していました。

——『栄光』シリーズの音楽がCD化されたりする可能性はあるのでしょうか？

平井 それはやはりお客様次第ですね(笑)。たくさんのリクエストをいただければ、ありうるかもしれません。

モバイルならではの軽快な『栄光』の音楽とコンセプト

Interview 恋バラ支部長(フアンフロ)

——『栄光』はジャンプやダッシュでどんどん進むゲームで、ボス戦もスピード感がありますね。このスピード感は作曲の時点で考慮されていたのでしょうか？

平井 そうですね。ちよつと無謀な、青いワルキューレ。『伝説』とかに出てくるワルキューレは女神様というか、人間的に出来上がっているイメ

ージがあったのですけれど、もうちょっと若い、成長していく前のワルキューレを意識して前のめりに曲を作ろうと。楽曲はエイトビートで勢いをもたせたりとか、効果音にもなるべく素早く勢いのある音をつけたりと、スピード感は意識していました。

川田 渡邊くんからは、『伝説』のイメージで曲を作ってくれてって言われた覚えがあるんですけど、前と同じようにっていうのが一番難しいんですよ。自分は本当は、全く違うタイプの曲をぶつけてみたかったんですけど。さすがにやりませんでした(笑)。

平井 そういう企画からのオーダーに対しては、たとえばボーズ音やアイテム音など、アイコン的な音はファミコンの時の音をそのまま使うということを意識したりしましたね。

——スマートフォン版では音楽を作り直したりされたのでしょうか？

平井 携帯版と同じです。若干パラメータを調整したりとか、手を加えたところはあるんですけど。機会があれば、ハイスペック版とかも作ってみたいですね。

——『ワルキューレ』シリーズ以外で何か、平井さんがこれまで手がけ

られたお仕事で「これは自信作！」という作品がありましたら教えてください。

平井 『ジャンヌマーチ』という携帯ゲームがありまして……(期せずして渡邊氏と同じ回答に、一同笑)。

『栄光2』をやった後に、こちらは完全にオリジナルなのでゼロからやらせていただいて。スペック的にも、サウンドの容量をどれくらいとれるかとか、いろいろと苦労した覚えがあります。オープニングにムービーみたいな形で導入部分があるんですよ。当時はムービーの時間を管理出来るようなツールも持っていなかったもので、ストップウォッチ片手に機種毎の遅延を計り、平均的なテンポを割り出しながら曲を作りました。『ジャンヌマーチ』、最初は「シミュレーション」って伺っていたんですけど、ゲームをプレイすると「あれ……？ シューティング？」みたいな感じで(笑)。ジャンルのにはなんだかよくわからないんですけど、そこがナムコらしいといえばナムコらしいかなと思いました。音楽は爽快感を保ちつつ、RPGみたいな感じでもいけそうだなと思い、あのようなテイストでやらせていただいたんですけど……いかがでしたか？

渡邊氏 & 平井氏の代表作『ジャンヌマーチ』とは？

魔物に支配された国を救うために立ち上がった少女「ジャンヌ」が仲間を率いて戦うアクションシミュレーションゲーム……なのだが、プレイ感覚はむしろシューティングに近いという斬新な作品。ワルキューレに続く新たな「戦うナムコヒロイン」なのかもしれない。

■S!アプリ、E2アプリ、アプリ
■パナソニックゲームス
■2009、2010年 ©2009 NBGI

携帯アプリ



見えそうで見えない。点滅するKEYの3文字が罪深い

ワルキューレに続くナムコ伝統の金髪ヒロイン



ジャンヌ
あなたには何か異質なものを感ずる

国王
そんなことが許されると思うか



懐かしのクォータービュー。仲間を突撃させて敵を討て！

ナムコ関連作品に顕現した ワルキューレ

あらゆるナムコ作品に登場している……そんな印象すらあるほどに、ワルキューレは他作品でも見た記憶がある。だが調べてみると、意外な事実が浮かび上がるものだ。

Text= 富島宏樹(フリーライター)



↑『プロ野球 ファミスタ2011』より

©2011 NBGI (社) 日本野球機構承認 NPB BJS プロ野球公式記録使用 プロ野球フロンティア球場公認 ●窪岡俊之

90年代後半までは ゲスト出演不遇の時代!?

ワルキューレといえば、ナムコを代表するキャラクターのひとり。そんなイメージからか、昔から数多くの作品にゲスト出演しているものと思っ

でその姿が見られたこと、有名なのはこれぐらいだろうか。ちなみに野球ゲームへの出演は今も続いており、『プロ野球ファミスタ2011』でもサンドラとともに参戦。ただしおなじみ“ナムコスターズ”の一員ではなく、懐かしのキャラクターが集う“ナムコレジェンズ”のメンバーとして顔を出している。

話を戻そう。80年代、90年代のワルキューレは、あくまで数あるナムコ人気キャラクターのひとりという扱い。言い換えるなら、そのゲスト出演枠はワルキューレでない別のナムコキャラクターであっても、問題なく務まる程度のものでしかなかった。そうではなく、ワルキューレでなければ——彼女の持つ魅力やバックストーリーなしでは成立しない、真の意味でのゲスト出演が果たされた作品は、その誕生までに時間が必要だったのだ。90年代後半、『ローザの冒険』や『ナムコアンソロジー2』でワルキューレが再び表舞台へ姿を現し、そのキャラクターや世界の再評価が進んだことで、やっと条件は満たされる。キャラクターとしての息吹を再び吹き込まれ、ワルキューレのゲスト出演は2000年代から増加を見せ始めたのだ。

主なゲスト出演作品

タイトル(ハード)	発売年	登場ポイント
ファミリージョッキー(ファミコン)	1987年	GI戦にてライバルの一騎として登場
ファミリーピンボール(ファミコン)	1989年	使用可能キャラクターのひとり
球界道中記(アーケード)	1990年	試合結果報告のアシスタント役として登場
マーベルランド(メガドライブ版)	1991年	パレード面でナムコキャラクターのひとりとして出現
ティンクルビッド(アーケード)	1993年	ノーコンティニューで全面クリアすると、ネームエントリー画面に出現
ナムコアンソロジー2(プレイステーション)	1998年	『ナムコクラシック2』で年間ランキング15位以上になると、ワルキューレの衣装を着た隠しキャラ「HITOM」が使用可能
テイルズ オブ エターニア(プレイステーション/プレイステーションポータブル)	2000年/2005年	隠しダンジョン「きらめきの塔」にゲストキャラクターとして出現
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン(ゲームボーイ)	2000年	ワルキューレの衣装が登場。なりきることでもできる
攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ(ゲームボーイ)	2000年	ナンナ神の使徒として登場
ミスタードリラーエース ふしぎなバクテリア(ゲームボーイアドバンス)	2002年	「ワルキューレ氷穴」というステージの背景にワルキューレの像がある
テイルズ オブ サワールド なりきりダンジョン2(ゲームボーイアドバンス)	2002年	「試練の塔」最上層に出現。衣装も用意されている
ファミリーテニスアドバンス(ゲームボーイアドバンス)	2002年	隠しキャラクターのひとりとして登場
ナムコスーパーウォーズ(ワンダースワン)	2002年	メインキャラクターのひとりとして出演
テイルズ オブ シンフォニア(ゲームキューブ/プレイステーション2)	2003年/2004年	本人は登場しないが「ワルキューレセイバー」という武器が存在する
ナムコクロス カブコン(プレイステーション2)	2005年	ナムコキャラクターのひとりとして出演。サンドラやコアマンも出演している
ソウルキャリバーIII(プレイステーション2)	2005年	装備パーツの組み合わせによりワルキューレを作ることが可能
テイルズ オブ サワールド なりきりダンジョン3(ゲームボーイアドバンス)	2005年	「炎の洞窟」に出現。1周クリア後には衣装も購入できる
テイルズ オブ ジアビス(プレイステーション/ニンテンドー3DS)	2005年/2011年	アニスの装飾品として「戦乙女の人形」が登場
ドルアーガオンライン THE STORY OF AON(アーケード)	2006年	プレイヤーキャラクターのひとり
アイドルマスター X360	2007年	ダウンロードコンテンツとしてワルキューレの衣装が登場
ほくらのテレビゲーム検定 ビコツと!うでだめし(ニンテンドーDS)	2008年	『ワルキューレの冒険』をモチーフにしたミニゲームが存在
テイルズ オブ ハーツ(ニンテンドーDS)	2008年	アイテム「戦乙女の羽根付き兜」を入手すると、戦艦にサポートキャラとして出現
テイルズ オブ ヴェスベリア(プレイステーション3)	2009年	ダウンロードコンテンツとして、エステルに「若草色の戦乙女」が登場
ナムコクロニクル(iモード)	2011年	ナムコキャラクター総出演のシミュレーションRPG。ワルキューレも出演する
勇現会社プレイブカンパニー(ニンテンドー3DS)	2011年	社長秘書のひとりとして登場
「ファミスタ」「ワースタ」シリーズ他(ファミコン、プレイステーション、ニンテンドー3DS他)	—	「ナムコスターズ」の一員として出演
プロジェクト クロスゾーン(ニンテンドー3DS)	2012年予定	パナダイナムコ代表キャラクターのひとりとして出演決定

ワルキューレならではの 出演が光るゼロ年代以降



『ナムコ クロス カプコン』では多数の掛け合いにより、キャラクターに深みが生まれた

©CHARACTERS&SOUND:©CAPCOM STRIDER:©MOTO KIKAKU. ©いのまたむつみ ©NBGI ©2005 NBGI



初期のゲスト出演『ファミリーピンボール』。プレイヤーキャラクターのひとりだ

©1989 NBGI



『勇現会社ブレイブカンパニー』では、秘書としても有能ぶりを見せる。ちゃんとイベントCGも用意されてるあたりが嬉しい

©2011 NBGI

真の意味でのゲスト出演、その口火を切ったタイトルは『ナムコスーパーウォーズ』だった。ナムコを代表するキャラクターのひとりとしてワルキューレは登場し、彼女の戦いの舞台であったマーベルランドを皮切りに、新たな物語をつむいだのだ。ゲーム終盤まで頼りになる高い性能、さらにストーリー面ではリーダー的役割でほかの面々を引っ張ったこともあり、その存在感は圧倒的だった。続くナムコキャラクター総出演タイトル『ナムコクロスカプコン』でのワルキューレは、もはや主役級の扱い。孤高とも呼べるほどの正義の

心と、ちょっと天然ボケな一面を合わせ持つ彼女は、伝説の女神として他キャラクターからも一目置かれる立ち位置だった。特に『ドルアーガの塔』の面々とかかわりは深く、その影響かは不明だが、後にワルキューレは『ドルアーガオンライン』にもプレイヤーキャラクターのひとりとして参戦していたりする。同じファンタジー世界が舞台だから、ワルキューレと『テイルズオブ』シリーズに、少なからず接点がある事実にも注目。時にゲストとして、時にアイテムとして女神の姿が垣間見えることがあった。ナムコの女神Ⅱワルキューレというイメージが定着した後だからこそだろう。ちよっと変わったゲスト出演とい

う意味なら『勇現会社ブレイブカンパニー』も忘れてはならない。プレイヤーである社長を補佐する秘書として登場するのだが、作品中では大女神により戦いが禁止された身。秘書に徹する彼女の姿は、また新しい魅力につながっている。『プロジェクトクロスゾーン』でどのような活躍を見せてくれるのか、今から楽しみでならない。プレイヤーが求める限り、戦女神はこの先も幾度となく降誕してくれるだろう。姿や立場は変えつつも、折れぬ正義の心をその胸に秘めながら。

新作『プロジェクトクロスゾーン』にも降臨!



『プロジェクトクロスゾーン』でのワルキューレの技のひとつ“ビッグの術”。敵を斬り上げ急降下の飛翔突き、かわいい分身を呼んだ後はビッグの術で巨大化し、押しつぶす! 派手なカットインにも期待が膨らむ



©CAPCOM ©CAPCOM U.S.A. ©SEGA ©SEGA ©RED ©NBGI ©SRWOG PROJECT ©hack Conglomerate ©藤島康介 ©2012 NBGI



1980年代のテーブル筐体は『スペースインベーダー』ブーム以降、筐体両面にレバーとボタンがあり、2人で遊ぶときは筐体を挟んで向かい合って座り、交互に画面が反転し順番に遊ぶのが主流だった。しかし『マリオブラザーズ』は2人並んで画面を見て遊ぶようにテーブル筐体正面にレバーとボタンが2人分配置された。以降、アーケードゲーム業界では1人用コンパネを「インベーダータイプ」、2人用コンパネを「マリオタイプ」とする呼称が生まれた。

30周年目前! Bダッシュで振り返る 『マリオブラザーズ』シリーズ 多人数アクションの挑戦

アクションゲームの金字塔『マリオ』シリーズ。第一作『マリオブラザーズ』の、アーケード版インストカードには「2人用 1人用 100円」の文字がある。プレイ料金は1回100円が定番のゲームセンターで、100円で2人分遊べるのは、一見すると半額で破格。ゲームセンターの経営者から見たら、売上が半減してしまう値段設定にも見えたかもしれない。

けれど、実際は違った。本作は「2人で遊ぶほうが盛り上がり、繰り返し100円を入れて遊んでもらえる」ゲームだったのだ。

世界中で空前のヒットとなった『スーパーマリオブラザーズ』のプレイスタイルから『マリオ』は「1人でクリアを

目指すゲーム」という印象が強いのも事実だが、実はシリーズを通じて「1人で遊んでも楽しいけれど、誰かと一緒に遊ぶとまた別の楽しさがある」という、シングルプレイとマルチプレイの両立に果敢に挑戦してきたシリーズでもある。

当記事では膨大なシリーズ作品から「横画面アクション」のゲーム性に焦点を絞り、「1人プレイ」と「多人数プレイ」において、特に注目したい作品を振り返ることで、最新作『New スーパーマリオブラザーズ2』に込められた、シリーズに蓄積された「1人で遊んでも、みんなと遊んでも楽しめる、横画面アクションの魅力」を、より深く理解する手がかりとしたい。

Text=山本悠作(編集部)

筐体写真提供: 任天堂
資料協力: ナツゲーミュージアム

協力が対戦に発展!?

シリーズ作品抜粋①

スーパーになる前のマリオ兄弟は、誰も知らない下水道で戦っていた。敵はカメ、カニ、ハエ、そして……味方!?

Text=ジストリアス(フリーライター)

マリオブラザーズ

AC

■アーケード ■任天堂 ■1983年6月
©1983 Nintendo

FC

■ファミリーコンピュータ ■任天堂 ■1983年9月9日 ■3800円
©1983 Nintendo

武器はカメ、そして己自身!
ブラザーをスマッシュしろ!

後年『スーパーマリオブラザーズ』の大ヒットにより、今やゲームのトップスターへ上り詰めたマリオだが、初めて名を冠した『マリオブラザーズ』は異色の作品だった。

土管から出てくるカメやカニを、ブロックをたたくことで裏返し、蹴り倒す。すると報酬と言わんばかりにコインが流れてくるので、取る。それをひたすら繰り返す。

さらに異色だったのは、2人同時プレイが可能で、協力して攻略もできたのだが、お互いに当たり判定があるの「邪魔者」にもなれたことだ。アーケード版のインストカード(右ページ参照)には、「協力し合うかそれとも…裏切るか」と、目をそらすマリオと、顔色をうかがうルイージが描かれ、対戦を推奨しているかのようにも見える。実際、ひとりで黙々とカメやカニを倒すよりも、味方を倒そうとするほうがはるかに盛り上がるのだ。「お互いに当たり判定がある」ということは、体当たりや踏みつけで相手を足止めできるということ。そして本来倒すべき敵を、相手に仕向けるのだ。

初歩的なのが、ブロックをたたいて裏返した敵をそのままにして、相手がそれを倒しにきたときに敵をたたき起こす、というもの。慣れると相手が警戒して、めったに当たらない手ではあるが、これで相手の通行ルートを制限するのも重要だ。

また、体当たりも有効な手段だ。逃げ道が限られる画面の最下段で、敵に追われた相手をばみ、ひたすら体をつつける。選択肢は「直進する」か「ジャンプする」の二つであり、この攻防で「あいこ」が続ける限り、互いにその場に食い止められることになるが、ジャンプで飛び越えることに成功した場合、いとも簡単に逆転してしまう。

極めつけは、ジャンプして浮いている相手の真下から、何度もジャンプして相手を浮かせ続ける「お手玉」だろう。ジャンプ中は左右移動ができないので、浮かせ続けられている間は、相手は着地できず、敵に向かってたたきつけられてしまうのだ。本作『マリオブラザーズ』において、協力や対戦はプレイヤー次第だが「人間を相手にしたほうが面白い」という2人プレイの魅力は、シリーズ第一作の時点で完成されていたのだ。



広く親しまれたファミコン版。操作性の向上により「お手玉」がより実戦的な必殺技へと昇格した



マリオがたたいたカメの前にルイージが。敵を倒すチャンスだが、マリオがもう一度カメをたたけば……

アーケード版のみの敵キャラ紹介デモ。敵の行動パターン、そして倒し方を実演して見せてくれる



移植・復刻

ファミコン版『マリオブラザーズ』Wiiバーチャルコンソール配信中・500Wiiポイント

MARIO FIGHT CLUB

協力プレイから対戦プレイへ進化していった!?

『マリオブラザーズ』機種別比較

『マリオブラザーズ』は移植やリメイクにあたり、次第に対戦ゲームとしての存在感を強めていく。新ルールやギミックの追加、仕様調整の数々は、まるで対戦格闘ゲームを先取りしていたかのようだ。その主な変遷を紹介しよう。

Text = ジストリアス(フリーライター)

1988年『スーパーマリオブラザーズ3』

(ファミリーコンピュータ)

2人プレイ時に遊べるミニゲーム。『スーパーマリオ』以降の踏めるノコノコ(カメ)との混乱を避けるためか、カメは踏めないトゲゾーに変更された。敵を倒すだけでコインがカウントされ、5枚先取で勝ちの新ルールを採用。ジャンプ中の左右移動も可能になり、Bダッシュも追加された。

グラフィックも『3』本編と同じくポップな印象が強い。本編そっちのけで対戦に明け暮れた人も多いのでは?



1983年『マリオブラザーズ』

(アーケード)

シリーズ初作品となるが完全移植もなく、今となつては純正基板でプレイできる機会も少ないレアな一品。基本的なルールは同じだが、ファイアボールに触れて燃え上がるマリオや、敵を排出する際に膨らむ土管、そしてファミコン版でカットされた「つらら」や、敵のデモ紹介などが印象的。

ファイアボールに触れてこんがり丸焼き状態に。コミカルだが結構えぐい。ファミコン版では色が変わるだけ



1988年『帰ってきたマリオブラザーズ』

(ファミリーコンピュータ ディスクシステム)

永谷園との提携で、ステージ間にふりかけやカレーのCMが入ることで有名な本作だが、ファミコン版でカットされたギミックやアニメの多くが復活しているほか、磁気ディスクなのでハイスコアを保存することもできた。なおジャンプ中の左右移動は『3』同様の自由度が高いものになっている。

ファミコン版でカットされた「甲羅を蹴飛ばして怒るカメ」をはじめ、アーケード版の映像表現が復活



1983年『マリオブラザーズ』

(ファミリーコンピュータ)

アーケードの移植にして、おそらく一番ポピュラーな『マリオブラザーズ』。アーケード版と比べてグラフィックの簡略化が目立ち、カットされたギミックや表現も多いが、操作のクセが強かったアーケード版に対して挙動に修正がかけられており、プレイレスポンスの向上が図られた。

当時、2人同時プレイができたゲームの中でも、対戦ツールとして群を抜いた完成度を誇る。色あせない名作



移植・復刻①

ファミコン版『マリオブラザーズ』Wiiバーチャルコンソール配信中・500Wiiポイント
ファミコン版『スーパーマリオブラザーズ3』Wiiバーチャルコンソール配信中・500Wiiポイント

©1983-1988 Nintendo

2008年『大乱闘スマッシュブラザーズX』
2009年『New スーパーマリオブラザーズ Wii』
(Wii)

『大乱闘スマッシュブラザーズX』では隠しステージとして登場。ルールは完全に別モノだが、ドット絵のグラフィックは感涙モノ。ほかにも『New スーパーマリオブラザーズ Wii』のコインバトルでは、一部ステージで似たマップが採用されている。



こちらは『New』。第一作を連想させる画面デザイン。開始早々 POWをたたくのはお約束？

つい画面端に行きたくなくなるが『スマブラ』なので、画面左右はループせずにミスになる



1993年『スーパーマリオコレクション』
(スーパーファミコン)

収録作『スーパーマリオブラザーズ3』のタイトル画面から対戦専用モードに入れる。その際はスーパーマリオ&スーパールイージで登場し、一度ミスするとチビになる実質ライフ制を採用。しゃがんで相手のジャンプを避けられるほか、踏んで甲羅を飛ばせる「ノコノコ」などが登場した。

ファミコン版『3』の対戦モードよりも、敵キャラやアイテムが追加され、かなり賑やかになった



2001~2003年
『スーパーマリオアドバンス1』~『4』、
『マリオ&ルイージRPG』
(ゲームボーイアドバンス)

ゲームボーイアドバンスの『マリオ』シリーズ5作品に共通で収録されているミニゲーム『マリオブラザーズ クラシックス』。その正体は『マリオブラザーズ』シリーズ初の4人対戦を実現した、超絶バトルゲームだった！

『マリオブラザーズ』のようにステージをクリアしていくモードもあるが、やはり対戦モードを話したい。ルールは『スーパーマリオコレクション』から導入された「スーパーマリオ状態」を起点とした戦いで、基本は体当たりやジャンプでの踏み合いだが、本作では相手を何度か踏みつけると気絶し、さらには『スーパーマリオUSA』みたいに相手を「持ち上げて」「投げられる」。左右に振ると振りほどけるが、かなり危険な技だ。思い返すと『マリオブラザーズ』

にあった「体を使って直接攻撃する」テクニックの再来に思える。『スーパーマリオブラザーズ3』でジャンプ中の左右移動が効くようになり、決定打がなくなってから、忘れていた感覚だ。今までも倒れたカメを使った攻防や、体当たりで相手を押し出す駆け引きもあったが、やはり直接相手を攻撃できるのは痛快だ。最大4人対戦が始まればよってたかっての踏み合いと投げの嵐になる。乱闘に加わるか、逃れてコインを集めるか、本能の赴くままに戦え！



一部ステージではクッパも乱入。その巨体目がけて、ライバルを投げ込め！



技「持ち上げる」は、荒々しくも戦いをさらにアグレッシブに導く



画面を横切る戦況報告。脱落者のほか、コインのリーチを知らせてくれる

1985年のジャンプアクション

多根清史(フリーライター)

●『スーパーマリオ』は超一流のエンタメ

『スーパーマリオブラザーズ』をゲームが進化してきた系統樹の中に位置づけるのは、割と苦もなくできること。転がってくるタルを避け、鉄骨を渡り歩き、敵の後ろへと回り込む――『ドンキーコング』で編み出されたジャンプアクションが『マリオブラザーズ』の「敵を踏みつけ」と合体。さらにはスクロール機能を備えたファミコン上で、広大なマップを駆けるフィールドアスレチックとして完成。そこに海外ゲームの『ジャウスト』（ウィリアムズ／慣性のある動きや地上と空中の足場が「ブルーンファイト」を思わせる）の面影を見る向きもある。

その一方で『スーパーマリオ』は、ゲームという文脈から離れたとしても「85年の大ヒット商品」である。それまでゲームに触れたこともない人々を、デパートや量販店に大行列させた超人気コンテンツだ。ビデオゲームが、放送局とチャンネルを争う「テレビゲーム」の座を確立した本作は、ゲーム市場に収まりきらない超一流のエンターテインメントだったのだ。

エンタメは、いつも時代のあり方とともにある。「スペースインベーダー」（タイトー）も70年代末にブームになった映画「スター・ウォーズ」をヒントに敵をエイリアンにしたというが、にわか打ち寄せの大波に乗ることも、ヒット商品が羽ばたくには欠かせない。「スーパーマリオ」をはじめ、数々のジャンプアクションが相次いで生まれた80年代半ば、いわば「ジャンプアクションの時代」とはどんなものだったのだろう。

●「お茶の間から冒険へ」の80年代

80年代前半は、『ゼビウス』（ナムコ）の影響がうかがえない



ゲームを探し出すほうが難しい。ジャンルは敵を撃って倒すシューティング、何周もプレイしないと探しきれない隠し要素。シューティング全国大会キャラバンなどのイベントも開催され、小学生の興奮をかつさらった『スターソルジャー』（ハドソン）をその代表に挙げられる。

その一方で、30年代の香りさえ漂う「冒険」のブームがとにかく活気づいていた。81年に映画「レイダース 失われたアーク」が公開された翌年に、遺跡で宝探しをする「ツタンカーナム」（コナミ）や、全255画面の広大なフィールドを冒険家が踏破する『ピットフォール』（アクティビジョン）が登場したのは、決して偶然ではないはず。『ピットフォール』は「スーパーマリオ」以前に最もヒットしたアクションゲームであり、「冒険ゲーム」のジャンルを芽生えさせたパイオニアだ。

83年に登場した『ゼビウス』は、スクロール機能を持つハードが普及してきた象徴でもある。翌年に、業務用の『ミステリアスストーンス Dr.キックの大冒険』（テクノスジャパン）が稼働。「1億点のミステリーボーナス」など「謎」を前面に押し出して『ゼビウス』の影を色濃く感じさせつつ、「冒険」とスクロールが見事に融合。イースター島ほか数画面にもわたる遺跡をさまよえるということに、数年前の固定画面では味わえなかった冒険心をかき立てた。

『スーパーマリオ』はそうした「お茶の間から冒険へ」という時代の空気をたっぷりと吸い込んでいる。インドアの極みだった据え置き機のテレビゲームが、アウトドアの究極である「冒険」につながる面白さ。

横スクロールのジャンプアクション、キャッチフレーズが「不思議なことが当たり前」＝隠し要素の多さなど『スーパーマリオ』と共通点の多い『バックランド』（ナムコ）が近い時期（84年）に誕生したのは、これら2本が80年代のはらんだ熱気の産物ということだろう。

FC

スーパーマリオブラザーズ

■ファミリーコンピュータ ■任天堂 ■1985年9月13日 ■4900円 ©1985 Nintendo

「スーパーマリオの時代」は、人とコンピュータの距離感が劇的に変わったタイミングでもある。本体とディスプレイ込で20万円は軽く超えていたパソコンが、安価なMSXに刺激されたように値下がり。ユーザー数が増えるにつれて、ゲームプログラムの投稿が雑誌をますます賑わした。

そんな中、84年に「人とコンピュータの距離感」につき正反對のニュアンスを含んだ二つの商品が登場。ひとつは、初代Macintoshの発売。フォルダやゴミ箱を目に見える「アイコン」で表示するスタイルやマウス操作は、それ以前のCUI（キーボードで文字によるコマンドを打ち込む方式）のパソコンとは別もの。洗練された筐体のデザインも目に美しく、コンピュータが人の相棒になる未来を夢見させてくれた。もともと、当時の技術では「爆弾」マークを出したマシンがしょっちゅう暴走し、「気難しい相棒」の感を強くしていたが。

もうひとつは、映画「ターミネーター」の衝撃。未来のコンピュータが反乱を起し、過去の人類の救世主を抹殺しに来るというSF的な筋書きは陳腐でさえあり、「肉弾アクション映画」には違いない。しかし、そんなB級映画がハリウッドの主流にのし上がったのは、「人格を持つコンピュータ」に人がかすかなリアリティを感じたのも一因ではなからうか。

●ライトとニアを受け止めたジャンプアクション

翌86年に国内で出た、原作のない「横スクロール+ジャンプアクション」は意外と少ない。「アトランチスの謎」（サン電子）が「あのスーパーマリオを超えた!!」とうたっていたぐらいだ。「アトランチスの謎」は、確かに「スーパーマリオ」を超えた。ただし、ステータスとその広さで。後に「かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次」ほかジャンプアクションの佳作をいくつも送り出したサン電子が苦戦していたのだから、他社は推して知るべし。アクションやステージ設計で「スーパーマリオ」



を乗り越えるには、高度な技術とセンスが必要だったのだろう。この時期の家庭用は、マリオより「キャラゲーの年」というにふさわしい。85年には「オバケのQ太郎 ワンワンパニック」が、86年には「ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境」（いずれもバンダイ）が100万本を突破。原作もののキャラゲーで最も売れたといわれる「忍者ハットリくん」（ハドソン）は、累計150万本にも達している。そうしたキャラゲーの多くは、「スーパーマリオ」と同様の横スクロール+ジャンプアクションに占められた。すでに「スーパーマリオ」の操作は数百万のユーザーが慣れ親しんだ「事実上の標準」だったし、また横スクロール+ジャンプアクションは、あらゆる物語の本質である「旅をして、困難を乗り越える」表現がしやすく、どんな原作も受け止められる包容力があつたのだろう。

片やアーケードでは、オリジナルの横スクロールアクションは目覚ましい進化を遂げていた。「魔界村」（カプコン）や「ワルンダーボーイ」（セガ/ウェストン）など。そしてファミコンの『悪魔城ドラキュラ』（コナミ）。名作シリーズが始まったのもこの時期のこと。これらは上下左右に広がる空間を気ままに旅するというより、決まった地点で敵を倒し、罠を避けるためにジャンプする「覚えゲー」の性格が濃い。「スーパーマリオ」とは違う方向性ではあるが、スクロールによりもたらされた「広さ」をジャンプにより豊かにする意識は共通している。80年代半ばは、さまざまな可能性をはらんだジャンプアクションを花開かせる環境に恵まれ、「期は熟していた」のだ。

ユーザー層の広がりには「キャラゲー」を勢いづかせ、その一方で「プレイヤーと敵の真剣勝負」は新たなステージへ。ライトとコア、正反対に思える方向性が「ジャンプアクション」に吸収された。初代「スーパーマリオ」をプレイするのは、そんな「ジャンプアクションの時代」の空気を呼吸することなのだ。

※記事中の企業名は、当時の時代背景を表現し、想起させる意図から、あえて当時の名称を使用しております。現在は名称の異なる企業名もございます。ご了承ください。

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール配信：500Wiiポイント
ニンテンドー3DSバーチャルコンソール配信：500円

初代『スーパーマリオブラザーズ』の世界観

Text=卯月 鮎(フリーライター)

『スーパーマリオ』と騎士道文学

日本のみならず、世界中でブームを巻き起こした初代『スーパーマリオブラザーズ』。そのヒットの理由が優れたアクションにあるのは間違いないだろう。左から右に進めばいいとすぐにわかる直観性、Bダッシュして無性に飛び跳ねたくなるステージ構成。そうした明快さを土台にしながら、一方で、背丈の何倍ものジャンプ力、巨大化する肉体といった自然界の法則を超える不思議な感覚でプレイヤーを虜にする。

実はこの明快さと不思議さの混成は、アクションだけの話ではない。『スーパーマリオ』が持つ世界観も、また同じような構造で成り立っているのではない。

『スーパーマリオ』のストーリーは、城に捕らわれたピーチ姫をマリオが助けに行くというものだが、この図式は中世ヨーロッパで興隆を極めた騎士道文学を連想させる。11世紀末に吟遊詩人が騎士の勇敢さをたたえた叙事詩に端を発する騎士道文学。その後、時代を追うごとに騎士と貴婦人の恋を扱ったロマンチックな内容に変わっていった。そうした中で確立されたヨーロッパの騎士道は、日本の武士道とは似て非なるもので、貴婦人への献身的な態度を重んじる。騎士にとって恋の相手は自分よりも社会的な地位が高い女性であることが望ましく、騎士は自分が貴婦人にふさわしい人間であることを証明しようとする。その関係性は、単なる恋人同士とは違って感じられるマリオとピーチの間柄にも当てはまる。

騎士が城へ向かい姫を救うという展開は騎士道文学の典型でもある。騎士道文学の代表格「アーサー王伝説」では、円卓の騎士ガレスが「危険の城」に幽閉されたライオネス姫を解放する。エドモンド・スペンサーの「妖精の女王」でも、騎士たちはさまざまな城を巡り、怪物を打ち倒して虐げられた乙女を助ける。こうして考えると、『スーパーマリオ』は、騎士道文学の系譜に連なっていると言ってもいい。

しかも『スーパーマリオ』の巧みなステージ構成は、無意識に道中の物語を想像させる。各WORLDのステージ1は、地上面で比較的平坦なルートが続く。これは城下町やにぎわっている街道のイメージに近い。そこを抜けて、今度はひそかに地下道や海を進む。そして、断崖絶壁にそびえる城を目指し、いわゆるアスレチック面が待ち構える。アクションのためだけに並べられたステージとは思えない。城攻めの工程を感じさせる自然な流れは、プレイヤーを難なく物語世界へ誘う。

キノコというモチーフも絶妙だ。限られた容量の中でどうしたら異世界感を出せるか。その明快な答えがキノコだったろう。たとえば元祖SF作家のジュール・ヴェ

ルヌが1864年に出版した「地底旅行」では、語り手のアクセルを高さ約10mのキノコの森が迎える。その翌年のルイス・キャロル「不思議の国のアリス」でも、食べる身長が伸び縮みするキノコが登場する(※作者の宮本茂氏は、「『不思議の国のアリス』に影響を受けた」みたいに言われたりもしたことがあるんですけど、そうじゃないんです」と任天堂サイトの記事「社長が訊く」で直接的な影響を否定している)。また、少し時代が飛ぶが、1902年に公開された世界初のSF映画、ジョルジュ・メリエスの「月世界旅行」でも巨大キノコが生えた洞窟で、傘がキノコに変わり伸びるというシーンがある。キノコは異世界の象徴。実際『スーパーマリオ』には、アイテムのほかはWORLD4-3くらいにしかキノコのモチーフは出てこないが、それが非常に効いている。

爽快なアクションに隠された秘密

姫を救う騎士道ものであり、キノコを象徴とする異世界ファンタジーとも捉えられる『スーパーマリオ』。そこへ今度は違和感とも言える不思議を振りまく。なぜ? どうして? と思うから人は惹きつけられる。そのひとつはマリオが生身であること。鎧は騎士の命でもあり、ドン・キホーテは鎧こそ「わが晴れ着」と散歩にも着用した。それなのにマリオはオーバーオールで、槍を持つでもなく丸腰で敵城を攻めるのだから面白い。しかも、2頭身。雲に乗るのは、孫悟空のイメージだろうか。忍者もそうだが東洋的な身軽な戦士と西洋的な騎士のミックスは刺激的だ。

それからもうひとつ、当時のプレイヤーを驚かせたのがオープニングの抜けるような青空。それまで多くのゲームが黒バックだったという意味で、技術的にもゲーム史的にも斬新だったのはもちろん、物語の側面から見ても不思議な魅力を放っていた。騎士道文学の舞台には、鬱蒼とした森も多い。中世趣味のゴシック小説のイメージを借りるならば、魔城に向かう道中には暗鬱な空、轟く雷鳴がよく似合う。それなのに、まるでピクニックに来たかのような快晴。ジメジメがお気に入りのはずのキノコですらゲーム内では健康的に映る。青空と巨大キノコが並ぶ4-3のインパクトといったらない。

思えば、丸腰のマリオも空の青さも世界を軽くする方向でプレイヤーのイメージを裏切っている。もし曇天の中、物々しい武器を担いだ7頭身のマリオが死にもの狂いで城の門をくぐる……そんなストーリーだったとしたら、ここまで長くマリオという人間キャラクターが愛されただろうか。キレのいいアクションという評価は、操作感だけが作り出しているものではない、そう思う。



1864年に出版されたジュール・ヴェルヌの『地底旅行』。岩波文庫版の表紙はキノコの森

参考文献: アンドレア・ホプキンス著 松田英、都留久夫、山口恵里子訳『図説 西洋騎士道大全』東洋書林

扉を開けて来たのは、マリオではなく……。これは「兄弟」のもたらした勝利なのか？



シリーズ作品抜粋②

マップ選択、交互にプレイ。
広大な世界を駆け抜ける
は、ご存知マリオブラザーズ!

Text=ジストリアス(フリーライター)

スーパーマリオブラザーズ3

FC

■ファミリーコンピュータ ■任天堂 ■1988年10月23日 ■6500円
©1988 Nintendo

時には競争、時には協力
二人の力で道を切り開け

初代『スーパーマリオブラザーズ』の2人プレイは、「プレイヤーがミスしたら交代する」ものだった。各自ステージ進行が異なり、「どちらが先にクリアするか」といった競争の意義が強い。しかし、うまいプレイヤーが先手を取ると、ノーマスクリアで不戦敗といった可能性もあった。反面『スーパーマリオブラザーズ3』では「進行を共有」「ステージクリアで強制交代」「ステージを任意に選択」といった協調を意識したシステムになり、豊富なステージの数々を2人プレイで切り崩していく。さらにアイテムや残り数が増えるボナスマップや、シンボルエンカウントの敵を用意。それらをステージ中にちりばめることで、プレイヤーの競争心をたきつけた。

「あのアイテムが欲しい。手前のステージをクリアしてもらえれば……」

ミニゲーム『マリオブラザーズ』で勝負を仕掛け、アイテムを奪い合い、高難易度のステージを前に足止めされ、二人がかりで攻略する。兄弟が織りなすドタバタ珍道中。「笛」で飛ばすにはあまりにもつたいない。

障害物競走!

シリーズ作品抜粋③

『スーパーマリオ』の復刻にとどまらない。『2』も対戦も入れてお値段たったの1000円!

Text=ジストリアス(フリーライター)



スーパーマリオブラザーズデラックス

GB

■ゲームボーイカラー(ニンテンドウパワー書換専用) ■任天堂
■2000年3月1日 ■1000円(書き換え終了) ©1985,1999 Nintendo

反転ブロックで通路をふさいだり、ファイアボールをぶつけて相手をひるませたりできる



豪華絢爛なオマケと『スーパーマリオブラザーズ』初の対戦

かつて任天堂がコンビニ「ローソン」と提携して行っていたゲーム書き換えサービス「ニンテンドウパワー」。そのゲームボーイカラー専用ソフトが本作。一見すると画面の狭い『スーパーマリオブラザーズ』だが、新モードや機能が追加されている。各ステージにノルマを課せられた「チャレンジ」に、『スーパーマリオブラザーズ2』の移植(隠し要素。一部ステージはカット)、さらにはカレンダーやおみくじといったオマケの数々。そしてドット絵やイラストが収録されたギャラリーモードでは周辺機器「ポケットプリンタ」でシールを作ることまでできた。

そして本作最大の目玉が通信ケーブルを用いた対戦モード。オリジナルコースをもとに、マリオとルイージが同時にスタート。どちらが先にゴールに着くかというレース形式になっている。1人プレイでもテレサを相手にしたタイムアタックがあるが、動きの読めない人間相手の対戦の面白さは格別! 海外ではパッケージ販売だっただけに、国内版の普及が限定的だったのが惜まれる。

移植・復刻

ファミコン版『スーパーマリオブラザーズ3』Wiiバーチャルコンソール配信中・500Wiiポイント

シリーズ作品抜粋④

「変わらない」ために「変わった」 『Newスーパーマリオ』

Text=多根清史(フリーライター)

Newスーパーマリオブラザーズ

DS

■ニンテンドーDS ■任天堂 ■2006年5月25日
■4800円(税込) ■CERO A (全年齢対象) ©2006 Nintendo

NewスーパーマリオブラザーズWii

Wii

■Wii ■任天堂 ■2009年12月3日
■5800円(税込) ■CERO A (全年齢対象) ©2009 Nintendo



リメイクではなく
「面白さ」の原点回帰

『Newスーパーマリオブラザーズ』は、「新たなスーパーマリオ」という名に恥じないビッグタイトルだ。DS版だけでも国内で約627万本、世界では2900万本を超える(2012年1月時点)勢いは、ビデオゲーム史上トップの初代『スーパーマリオブラザーズ』に肉薄。2000年代では、ほかのライバルを寄せ付けない独走だ。以後、本稿は「新たなスタート地点」を打ち立てたDS版につき考察していく。

そもそも、タイトルそのものが非常に挑戦的だ。マリオを主役とするシリーズがスーファミへと移行した際は『スーパーマリオワールド』であり、NINTENDOの最上での展開は『スーパーマリオ64』。ゲームキューブ向けでも見送られた『スーパーマリオブラザーズ』の金看板を、『Newスーパーマリオブラザーズ3』以来18年ぶりに受け継いだもの。ゲームボーイの『スーパーマリオランド』が宿敵・クッパの出ない外伝的な位置づけであったことを考えても、携帯ゲーム機のDSに「主流」がシフトした意義は革命的な重みを帯びて

いる。

このソフトは『スーパーマリオ』シリーズの原点回帰と言われがちだ。確かに、その2年前の『スーパーマリオ64DS』が3Dだったのに対して2Dは、「逆行」にも思える。それにファミコン20周年記念のゲームボーイアドバンス用ソフト『ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ』が異例のロングヒットを続けた実績も「2Dのマリオ再び」の流れにつながった要因のひとつと考えられる。

しかし、全世界2900万本オーバーものの裾野の広さが、単なる「原点回帰」やレトロ趣味は懐かしむ人たちの一部を呼び戻しはする。が、記憶の共有に寄りかかると、そのほかの大多数の人たちは取り込みにくい。本作は『スーパーマリオ』シリーズの原点回帰には違いない。ただし、初代『スーパーマリオブラザーズ』のリメイクではなく、それを生み出した「楽しさの原風景」への回帰だ。その根源にさかのぼりながら、シリーズの再出発として「新たな原点」が創られたのではないか。新旧の『スーパーマリオ』を比べることで、マリオの変化する表層と、変わ

らない本質が浮かび上がるはずだ。

「マリオの理想形」をぶつ壊す
DS版『New』巨大マリオの蛮勇

DS版『New』は初代と同じく十字ボタンで移動+2つのボタンで操作。ジャンプとダッシュのボタンが共通だったり、ファイアの発射も初代のまま。物をつかむなど、特殊操作は「3」以降のそれに準じている。

「原点回帰」とは言うが、実際には2D以外のシリーズからアクションが追加されている。たとえばお尻から落ちる「ヒップドロップ」や、壁を蹴ってジャンプする「カベキック」、タイミングよく3回ジャンプす



ゴロゴロ転がる雪玉。見慣れた風景も、解像度とインタラクティブ性が増して感触が一新!



れば高くジャンプできる「3段ジャンプ」などは、「スーパーマリオ64」以降のもの。2Dと3Dの折衷型なのである。

逆に、2Dのマリオが「できた」ことでも、削られている要素もある。「3」ではタヌキマリオなどが空を飛べたが、今作では大砲で「飛ばされる」ことはあるものの、自分の能力で飛ぶことはできない。

つまりDS版『New』のマリオは、「地上を歩き、ジャンプする主役」としての楽しさを、再提示していたように思えるのだ。後に発売された『NewスーパーマリオブラザーズWii』や『Newスーパーマリオブラザーズ2』では空を飛ぶ変身も再び入っていたことからなおさら、DS版『New』はマリオが自分の能力で空を飛ばなかったことに、原点回帰を強く感じた。

マリオのパワーアップについても、あくまでスティック。ファイアは初代とほぼ同じ仕様だし、有能すぎるタヌキマリオもない。コウラマリオやマメマリオは操作のクセが強く、いずれも隠しルートに入るための「条件キャラ」の感が強い。ここでもマリオが「地上を冒険する主役」が確認された格好だ。

本作の主な「新しさ」は、むしろ冒険の舞台にある。砂漠では一歩ごとに砂に沈み込み、凍りついた面では足場がツルツル滑る。浅瀬を歩くマリオは潮の満ち引きでプカリと浮かぶ——同様のギミックは『3』からあったが、解像度とインタラクティブ性がケタ違いに増して、フィールドがナマの「野外」に近づいた。

マリオの操作を複雑にすると、プレイヤーに負担を強いる。そうではなく、操作はシンプルなまま、各ステージの変化を豊かで細やかにすることで、顧客を「もてなす」方向にリソースを分厚く割いているのだ。

アクションは2Dと3Dの折衷で、ステージは初代のリファイン。「スーパーマリオとはかくあるべし」を形にしたようなDS版『New』だが、反面では保守的な印象もある。そこに風穴を開けるうえで、DS版『New』とWii版『New』では違うアプローチが採用されている。

まずDS版では「巨大マリオ」が職人芸で作られたステージをぶち壊し、土管を踏み砕く。予定調和を木っ端微塵にする、比類なき解放感！そしてWii版では4人同時プレイを追加。「究極の1人用ゲーム」としての完成度を高めながら、あえて

ハチャメチャなパーティプレイを取り入れた試みは、最近の任天堂にとつてのテーマである「人との関わり」を強く感じさせるものだ。

伝統ある2Dアスレチックアクションを踏まえつつ、それを巨大マリオや4人プレイがちやぶ台返りする。繊細さと蛮勇を併せ持った『New』は、紛れもなく新時代の「スーパーマリオブラザーズ」だったのだ。



「究極の1人用ゲーム」にあえて多人数プレイを入れる勇気が、このシリーズの活力だ



そして世界中と競う

シリーズ作品抜粋⑤

いつもは1人、時には兄弟で冒険を繰り返してきたマリオ。今度の競争相手は……世界中にいる自分自身!

Text=ジストリアス(フリーライター)

New スーパーマリオブラザーズ 2

3DS

■ニンテンドー 3DS ■任天堂 ■2012年7月28日
■4800円(税込) ■CERO A (全年齢対象) ©2012 Nintendo

New SUPER MARIO BROS. 2

ニュー・スーパーマリオブラザーズ・2

コインザクザク金の嵐 キノコ王国の錬金術師

みなさんは『マリオ』と聞いて何を思い浮かべるだろうか? キノコ食べてでっかくなる? ノコノコ踏んで蹴っ飛ばす? 『スーパーマリオブラザーズ』が残した概念は、ほとんど現在まで継承されたものだが、本作でクローズアップされたもの、それは「コイン」であった。

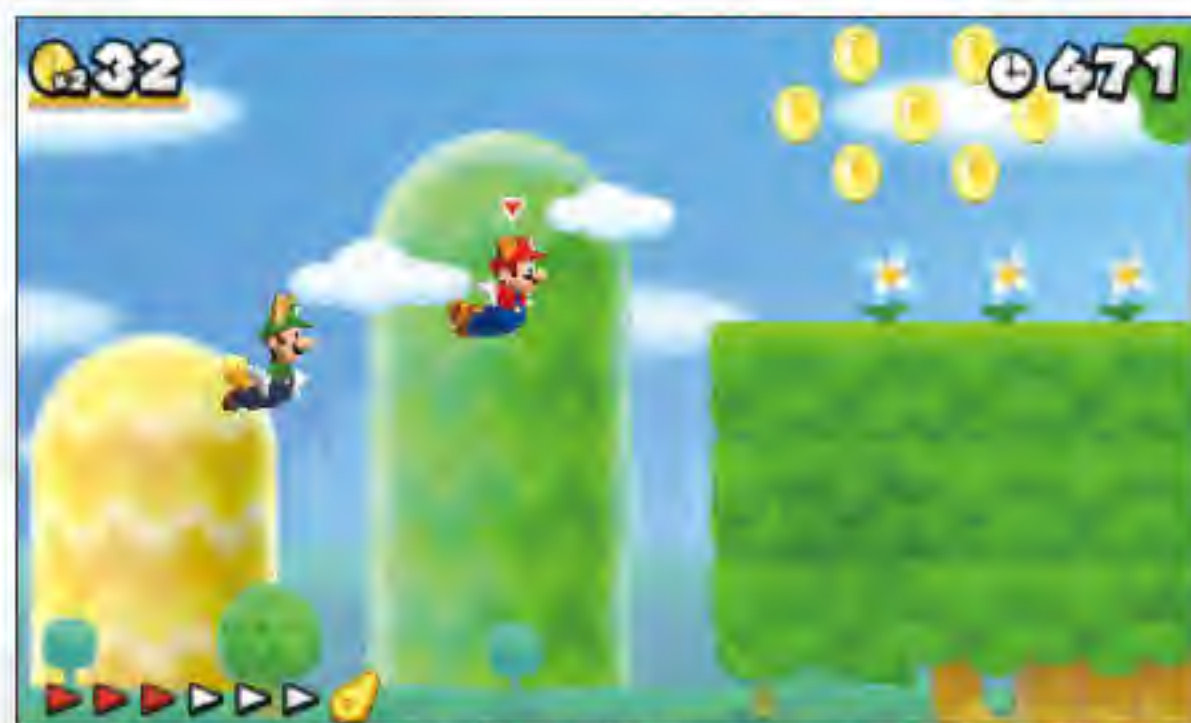
『マリオ』においてコインとは、100枚集めれば1UP(作品によってはスター入手)あるいはスコアを増やすため集めるアイテムだが、ゲ



コインを求めるあまり(?),自らコインブロックと化す男、スーパーマリオ!

ーム中ではありふれた存在で、個人的にわざわざBダッシュを止めてまで、取りに行くまでもない印象が多少あった。

しかし、本作では100万枚コインを集めると出現する「金色のマリオ像」を目指し、しやにむにコインを追いかけるゲームとなっている。10コインブロックをたたいてみると、おもむろにブロックをかぶり、そこら中にコインをばらまき始めるマリオに、アイテム効果によって道中にコインを敷き始める黄金のノコノコ。そして自身が金ピカになり、黄金に輝くゴールドファイアボールでレンガを次々とコインへ変化させていく「ゴールドマリオ」と、ほとんどのパワーアップがコインへとつながる。見渡す限りのコインの山は、1コースで500枚越えなんてザラで



2人同時プレイでは、互いを助け合う協力プレイを前提とした作り。2人いっぺんにミスしなければ、何度でも復活可能だ

あり、それを必死で集めるお前はワリオ(※1)かとツツコミたくなる。そして集めたコインやスコアは累積され、マップ画面やタイトルにはコインの総取得数のカウントが堂々と輝いている。本編を進めるのも重要だが、いざ目の前でコインを見せつけられると、つい貯めなくなるのが人間の性。一応本編では救済措置として、同じコースで5回ミスをするとならぬの(※2)が、この状態だとコインがほとんど稼げなくなる(※2)ので、注意してほしい。

※1 ワリオ ご存知マリオに似た小太りの悪党。彼の出演するゲームにおいて、コインは文字どおり「金」としての役割が強く、マリオシリーズよりも探索を重視した作品が多い。

※2 コインがほとんど稼げなくなる しろしっぽマリオは無敵状態のしっぽマリオで、触れる敵をすべて一撃で倒してしまう(スコアは一律200点)。何よりゴールドマリオになれないのが致命的。



COIN!
COIN!



コインラッシュモードで まだ見ぬライバルと競え!

本作ではある程度コースをクリアすると「コインラッシュ」モードが追加される。これは今までクリアしてきたコースの中からランダムに三つ選ばれ、限られた時間内であるべくコインを集めつつ、クリアを目指すというもの。制限時間は通常より短く、途中の中継ポイントや、アイテムによるタイム回復はあるが、プレイ中の焦燥感は尋常じゃない。

重要なのが速くゴールするのではなく、あくまで「制限時間内にゴールする」のであって、それまでコース内の探索が許されていることだ。遠回りをしてコインをかき集め、ワールドマリオになれたのなら、時間が許す限り敵キャラを倒し続ける（この状態なら1体倒すだけでコインが5枚。連続撃破で最大100枚まで倍率上昇）。もちろんコース構成を覚えているほど道に迷うことはなくなり、より多くのコインのために走り、道端のコインに足を止めることもなくなる。そしてゴールポールは慌てずに、足元を確かめて頂点を目指す。するとコイン2倍のスペシャルボーナスのおまけ付きだ。

ただ注意してほしいのが、これが1コースだけの短距離走ではなく、3コース連続した長距離走であること。いくらハイスコアをたたき出しても、その後のコースでミスしたらすべてが台なしだ。制限時間もあつてか、3コース連続プレイというのは予想以上に集中力を必要とする。得意なコースでの確に稼ぎ、苦手なコースでは安全運転を心掛けるなど、ペース配分も重要となるだろう。

そうして記録をたたき出したなら、すれ違い通信をオンにして町へと出る。もし本作のコインラッシュで記録保持者と巡り合えたら勝負の始まりだ。相手がプレイしたコースを自分も遊べるという前提ではあるが、すれ違いで送られてきた相手の記録に挑戦することができ。ちなみに相手のハイスコアはまだ明かされない。3コースを走り抜け、結果が発表されるとき、初めて越えるべき相手のスコアが発表されるのだ。

昔から「『マリオ』が得意」なんて息巻くプレイヤーは多かったが、記録が保持され、それで競い合えるようになった本作で、真に頂点に立つマリオは一体誰なのか。その答えを出すために、世界中のマリオたちは今も走り続けている。



2Dロボアクションへの“究極愛”がココにある!

機装獵兵 GUNHOUND EX

PSP

機装獵兵ガンハウンドEX

■プレイステーション・ポータブル ■開発:ドラキューノ
発売:グレフ ■2012年12月20日発売予定
■通常版:3129円(税込)、限定版:5229円(税込)、
ダウンロード版:2500円(税込) ■CERO 審査予定
©2012 DRACUE software ALL RIGHTS RESERVED. / ©G.rev Ltd.
Text= 芹澤正芳(武蔵野プロ)

2Dロボアクションで
あえて勝負する心意気

世は3Dが当たり前。横スクロールアクションにおいても、キャラクターは3Dで描かれるのが基本といえる。あのマリオだって例外ではない。そんなご時世に、超硬派、ガッチガチの2Dロボアクションで打って出るのが『機装獵兵ガンハウンドEX』だ。これはWindows版として発売中の『機装獵兵ガンハウンド』を大幅リニューアルしてPSPに移植したもの。ちなみに、Windows版の購入ユーザーはWindows版の『機装獵兵ガンハウンドEX』に無償で



2D横スクロールのロボットアクションシューティング。軽快な操作感ながら、重厚感のある動きと雰囲気がとてもステキ



アップグレードできる。

細部にわたるこだわり 戦い方にも個性を出せる

すさまじいというか、執念すら感じられるほど、細部へのこだわりが詰まりまくっているのが最大の魅力だ。ステージクリア型のオーソドックスな2D横スクロールのアクションシューティングながら、攻撃方法だけで通常兵装として遠距離用のメインショット、近距離用のハードブロー（いわゆるパンチ）。対空兵

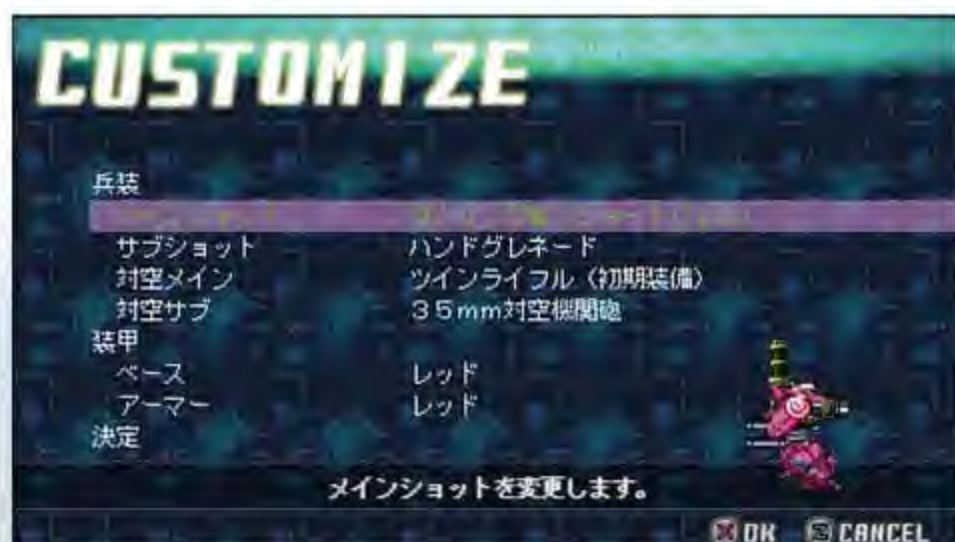


でかいミサイルがロックオンした敵へと自動的に飛んでいく。それを見るだけで、不思議と気持ちよくなるほど、描き込まれている

装として威力の高いツインライフルとロックオンした敵を追尾するホーミングミサイルと4種類もある。これによって戦い方に個性が出せるのが面白い。たとえば、ヘリ機にしてもミサイルをジャンプで避けながら、メインショットを手堅く当てていく。ロックオンして、「マクロス」よろしくホーミングミサイルを飛ばすなど、倒し方はいろいろ。もちろん、近距離の攻撃が有効という敵もいるので、シーンに合わせて武器を使い分けることも重要だ。私として



自機だけではなく、部隊として動いていることにもこだわっている。隊長やオペレーターとの会話も楽しみのひとつ



スコアを稼ぐと使える武器が増える。武器を変更すれば、また新鮮な気持ちでプレイが可能。何度も遊べるのも嬉しい

は、武器の使い分けっぷりについてはセガサターンソフトの初代『ガングリフォン』を思い出した。非常に硬派なポイントは難易度にも現れている。ハッキリ言って難しい。ステージ1から初プレイでクリアは難しいのではないかと思うほど。しかし、しかしだ。各ステージとも即死だったり、避けようがない、といった理不尽なシーンはない。敵の出現ポイント、攻撃パターンを覚えれば面白いほどスムーズに進むことができる。苦勞してクリアした、と

思っても、2回目プレイすると難なくクリアできたりするのだ。この敵って、なんで最初は倒すのに苦勞したんだろって思えるのである。

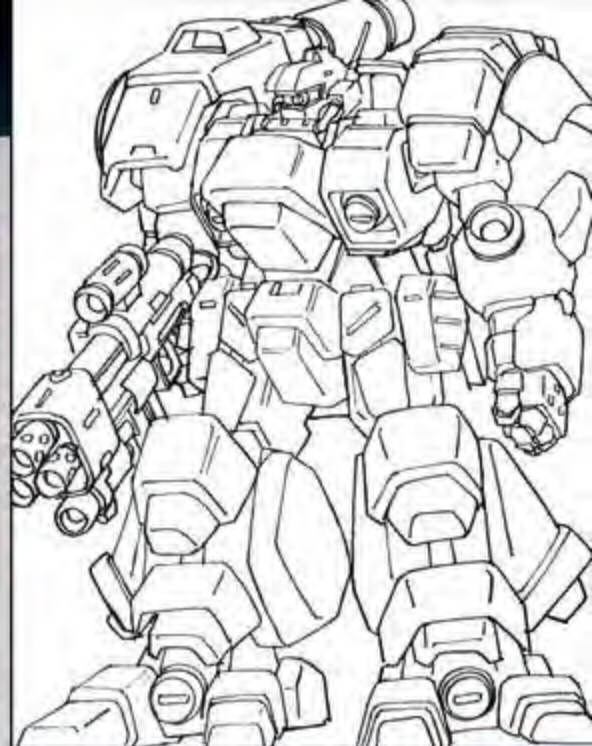
さらには、スコアが一定以上たまると新しい武器が加わり、ゲームをさらに盛り上げるほか、装甲を強制排除し、機動力を大幅アップさせる代わり敵から受けるダメージが増加する「パージ」、倒すことで周囲を巻き込んで爆発する敵を利用して、敵を連鎖的に倒せたり、近距離用のハードブローは敵弾を消したり、コンボができるといった要素もある。細かなシステムの積み重ねが、何となくプレイするだけでも、盛り上がりや勢いを感じさせ、気持ちよくプレイできるゲームへと仕上げていく。操作性はいいのに、重厚感を感じる自機の動きも素晴らしい。今や家庭用ゲーム機の世界からはすっかり姿を消してしまった『重装機兵ヴァルケン』をはじめとする2Dロボアクションの正統な流れをくむ作品。ただの懐古主義ではなく、現在のマシンパワーで、どこまで2Dアクションを高められるかに挑戦している。プレイすればするほど、面白くなる本作。PSP版の発売が実に楽しみだ。

パッケージイラスト／メカデザイン
吉田徹



パッケージとメカデザインを手がけるのは、「装甲騎兵ボトムズ」や「蒼き流星SPTレイズナー」、「機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」などでメカ作監を担当した吉田徹氏。

左は吉田徹氏によるパッケージアートの色彩ラフ、右はメカデザインの線画だ。「ボトムズ」ばりのローラーダッシュがロボ好きの琴線に触れまくる！



サウンド
九十九百太郎

サウンドは、テクノソフトの超名作『サンダーフォースV』をはじめ、美少女ゲームを手がけるライアーソフトのタイトルなど、多くのゲームにて作曲を担当する九十九百太郎氏。

キャラクターデザイン
桃山のい

キャラクターデザインは桃山のい氏が手がける。個人では、商業誌や同人誌で漫画の製作活動を行い、現在はゲーム開発会社・クアドラソフトウェアの主要クリエイターとして、さまざまな作品のキャラクターイラストを担当。

なんと、本誌のために書き下ろしてくれた主人公「ユウリ」のイラスト。彼女のパイロットとして確かな腕を持つ自信と勝ち気な性格がよく出ている。PSP版では、どのような背景を持ち、どう活躍してくれるのか楽しみだ。





『主人公』

ユウリ・コリアーネ

対艦用機装猟兵（ガンハウンド）のパイロット。PSP版では豪華声優陣も加わるということで、誰が声を担当するのか楽しみ。隊長のミハイルも信頼を置く腕利きだ。



ジェイソン・ “キット”・ パウエル

ユウリの後輩パイロット。取り残された研究者を助け出すため単独で突っ込むなど熱い性格。ゲーム中ではユウリとのロマンスも!?



沉着冷静な部隊のリーダー。的確な指示で、強気なユウリもキッチリとコントロールする。渋い声の声優にぜひとも演じてほしい。

ミハイル・カレジン



ソフィア・ピサロ

敵機の接近や戦況の変化などを的確に伝えてくれる優秀なオペレーター。ナイスバディのお姉さんだ。

こだわりが炸裂しまくる!



株式会社ドラキュー
富野裕樹氏
インタビュー

2012年の今、あえてニッチな2Dのロボットアクションゲームでコンシューマーゲーム市場に勝負を挑むドラキュー。そこには、ゲーマーの筆者ですら、ド肝を抜かれるほどのゲーム愛があふれていた。これほど熱い想いにあふれるインタビューはない! 読んでくれ! Interview = 芹澤正芳(武蔵野プロ)

『重装机兵ヴァルケン』のPS2移植に
触発されオリジナルタイトルを開発

——2008年より自社でアクションゲームの開発をスタートさせていますが、その経緯は?

富野 私がプログラマーとして活動していた2000年前後というのは、アクション、シューティング、2Dというジャンルが絶滅寸前であり、新規にこれらのゲーム企画を会社で提案しても、開発費回収のリスクが大きすぎて、どうにも企画を通すのが難しかった、という時代背景があったのですが、その中で2004年に『重装机兵ヴァルケン』の移植という壮大な企画を通して人が現れました(1992年発売のスーパーファミコン版をPS2に移植。発売元クロスノーツ)。これは純粋にすごいことだと思いましたし、同時に非常に

焦りました。いつかやりたい、と考えていたことを、すでに実行に移しているヒトがいたのか!と初めて気づきました。あれだけ優れたタイトルだったので当たり前なのですが、いつかやろうと思っていた間に誰かが先にやり遂げてしまった事実、これはもう他人の予算をあてにして、企画を立てている場合ではないな、と思い立ったタイミングから、研究が始まりました。ネットで応援してくださる方もたくさんいて、いろんなことを教えてもらいながら、とにかくがむしゃらに仕事をして、どうにか必要な資金をそろえました。3年かかりました。

——自社開発のオリジナルタイトルにこだわった理由とは?

富野 このゲームソフトの開発に際して、愛すべき『重装机兵ヴァルケン』を、研究すればするほど、先人の技術とセンスのレベルの高さを思い知らされました。このレベルの高さに追いつこうと思うと、研究と実験が思っていた以上に必要で、想定以上に難しいことがわかりました。そこを自分のリスクで勉強し、満足いくまで作れるタイトルというのは自社開発のオリジナルタイトル以外ではありえないんじゃないでしょうか。自社開発のオリジナルタイトルだからこそ、全責任をもって満足いくまで作っています。

——数あるジャンルの中から、あえてニッチな2Dの、しかもロボアクションゲームを選択したのは、なぜでしょうか。

富野 やはり1992年に発売された『重装机兵ヴァルケン』があまりにも魅力的すぎたからです

ね。ドラマチックな演出、飛び出す葉巻、熱いシナリオ、重厚感のあるドットに魂を揺さぶられるサウンドなど、どれをとっても品質が高く、私にとって非の打ち所のない名作でした。そして、このゲームシステムの新作をプレイしたかったのですが、『重装机兵レイノス2』(1997年にセガサターンで発売。発売元メサイヤ)以降いつまでたっても現れないので、自分で作ってみることを選択しました。将来の夢は、どのプラットフォームにも高度な『ヴァルケン』の移植ができる世界でも数少ない名ヴァルケニストになることです。

——Windows版の『機装獵兵ガンハウンド』はゲーム内容から35禁と自らうたっていますが、購入ユーザー層が気になります。

富野 残念ながら購入されたユーザーさんの年齢を把握しておりませんので、有効なデータがないのですが、パッケージ販売時に反響のあった年代は、頂いたご意見の中身から推測して30〜40代が中心でしたね。ただダウンロード販売となりますと、意外と若いユーザーさんの前向きなご意見もちらほら頂いています。一番びっくりしているのは35歳前後をターゲットにしたソフトしか出していないドラキューに、採用希望で応募してください。20代が圧倒的に増えた、ということ。ご意見の内容では、今では当たり前になっているボイスや3Dといったところがないのが普通だった僕ら(30〜40代)と、あるのが普通の今の世代(20代)で、要望が異なっているのが興味深いところ。不思議と30〜40代の方ほど、ボイスに対する要望が強い感じですね。

こだわりのあふれるアップデート その結果が大幅リニューアルに

—Windows版の『機装獵兵ガンハウンド』の発売後もアップデートを繰り返しています。商業タイトルにおいて、いい意味でここまで気合の入ったアップデートはあまりないので、その理由を教えてくださいませんか。

富野 たいへんありがとうございます。こだわりの部分については、毎回もうこれで限界です！というくらいギリギリまで考えて実装しているのですが、リリース時には考えつかなかったゲーム性や演出なんかを、後で付け足したくなることも多いんです。ゲームを開発していると、みなさんあとで「こうすればよかった」が、いろいろあると思うんですが、こうすればよかったことは、今やっておこう、みたいな感じで進めています。また、この先に目指すものがある中で、ユーザーさんの期待値以上の品質を確保するには、どうしても今の僕らではセンスや、企画の部分でまだまだ足りないところがたくさんあって、はっきり言ってしまうと、そこを知りたいんです。「こうすればいいんじゃない」、「こうですか、わかりません」みたいなやりとりをバージョンアップを通じて対話しながら、自分らのセンスを磨いてもらっているような感じです。

—そこから、『ガンハウンドEX』へと大幅リニューアルとなった経緯は？

富野 最初は『ガンハウンド1』の評価を受けて、バージョンアップを繰り返してこれ以上ないところ

ろまで昇華したものをPSPに移植する予定で進めていました。やり直しのきかないUMDの販売に先駆けて、というのもあるのですがPSPのソフトをWindows版を通じて、ユーザーのみなさんと一緒に作ることができると、というのが楽しそうだな、と思って始めました。気がついたら、音楽が新しくなって、ステージ構成も変更しよう、あれ、そうするとシナリオのつじつまがあわないぞ、じゃあシナリオを変えなきゃ、もう前作とのつじつまと合わないや、あれ？ 前作ってなんだっけ、みたいな感じでリニューアルしたらみんなびっくりするかな「うふふふ」みたいなことをやっているうちに止まらなくなつて、ついカットとなつてやっしまいました。

—サウンドに九十九百太朗氏が参加することになった経緯は？ またWindows版の『機装獵兵ガンハウンド』では、山下絹代氏がBGMを手がけるなど音楽には力が入っています。相当なこだわりがあるのでは？

富野 そうですね。もうこだわりまくりでした。名曲を入れれば名作になれるわけではないのですが、名曲は名作の必要条件である気がしていて、厳選に厳選を重ね、というと偉そうですが、自分のゲームに、あの大好きだった『悪魔城ドラキュラ』の山下さんや『サンダーフォースV』の九十九さんが楽曲を書いてくれたらどんなに幸せだろうと、思っていたことが現実になって、よだれが止まらない感じです。

—重量感のある動きが魅力のひとつですが、その見せるためのテクニックやこだわりとは？

富野 リアルか、リアルじゃないかは別として、よくみたアニメの1シーンを再現することで、ユーザーさんとしては違和感なく、その世界を理解くださったようです。たとえば機装獵兵がダッシュ後に急停止すると、肩のアーマーが前後に揺れるんですが、これは「装甲騎兵ボトムズ」(1983年放送のロボットアニメ)のスコップドッグが急停止した時にバックパックに吊るしてあったチエーンが揺らめいていたのを見て再現してみました。いつてみれば「ボトムズ」や「ガンダム」「ヴァルケン」のシナリオや演出は、この「ガンハウンド」をプレイしてくださるユーザーさんの共通語みたいなところがあるので、共通に認識できる演出を、積極的に取り入れています。こだわりの演出は、股関節と脚部をつなぐジョイント部分にクランクシャフトを仕込んでいるんですが、武器のグラフィックが大きくなりすぎて、現状見えていません。まあ見えてないところにも、機械が仕込まれていて動いていることを、感じてもらえれば嬉しいです。

—武器の使い分けも面白さのポイントですが、それを活かすために敵機やステージ構成でこだわっている部分はありますか？

富野 これについては、まだ足りない、と思うくらいなのですが、全ステージを通じて、とにかく各難所のクリア方法さえ覚えることができれば、特別な技能(弾避けや精密射撃)を必要とせずにエンディングまで一気にクリアできるように気をつけています。つまり、瞬間的な判断力や精密射撃などの能力を求められるシーンはそれほどなく、

クリアの方法を見つけることで、どんどんステージが進むところに面白さを持たせようと努力しています。50時間の大作長編ドラマを見るのと違って、30分のドラマを素敵な音楽で盛り上げながら100回見てもらおう、といったコンセプトです。苦労したのはできるだけ、シナリオを読んでもらう間の攻撃をうるさくしないように敵に自重してもらうところです。

プレイしていて、ただ敵を倒していく、というよりは味方がC4爆弾で壁を破壊するなど作戦を遂行しているという気分を味わえます。小隊で戦うという演出へのこだわりとは？

富野 もともとチマチマした小さいキャラが何かを熱演しているさまがすごく好きなのもあるのですが、ひとりで無双する感じではなく、仲間があげてくれた道を通して、自分にしかできない仕事をこなす「作戦」を意識してもらうことで、そのハザマにあるドラマを感じてもらいたくてやっています。画面に出ていなくても「いる」ことを意識できれば、見えない場所で仲間が戦っているところを妄想しながら、よだれを垂らせることを「ハーマン」(『ヴァルケン』に登場する共和国軍大尉)が教えてくれました。有名なFPSなどで自然に行われているキャンペーンモード中の別部隊の行動を参考にしながら、取り入れています。

エイプリルフールネタで盛り上げ 販売元となるスポンサーを募集

——PSP版『ガンハウンドEX』の発売元をブログで募集し、話題となりましたが、その経緯を



仲間が壁を爆弾で破り、先に進むなど「作戦」を意識した演出も見どころ

教えていただけないでしょうか。

富野 もともとWindows版を作成している時から、PSPの横長ディスプレイにあこがれつつ、その解像度に対応できるように作成していました。そんな折、とある会社さんのPSPの開発機が空いたので、その会社さんからパブリッシングしてもらう約束で、弊社リスクで開発を行い完成間近まできたものの、残念ながらその会社さんが経営上の都合で解散してしまいました。その結果、開発

「我が社の体験版だ！」

2012年のエイプリルフールネタとして公開されたゲームボーイ風の『機装猟兵ガンハウンド ポケット 体験版』。ただのネタではなく、ちゃんと1ステージを遊べるようになっている。対応OSはWinXP/Vista/7でドラクエーのサイトより現在もダウンロードできる。

中のPSP版『ガンハウンド』だけが宙に浮いてしまい、途方に暮れていたところ、世間は4月1日のエイプリルフールネタに沸き始める直前になりました。そこで、見た目がゲームボーイ風の体験版を大急ぎで作り、エイプリルフールネタとしてリリースしました。おかげさまで、エイプリルフールのまとめサイトなどで取り上げていただいたことで、ちょっとした注目を集めることに成功しましたので、そのタイミングで、パブリッシング募集の告知をかせかせていただいたところ、たいへんありがたいことに多くの会社さんが温かい声をかけてくださいました。今回はその中でも、シューティングやアクションで10年以上、活躍されている大先輩のグレフさんとタッグを組むこととなりました。グレフさんが『Border Down』で、販売元となるスポンサーを探していたが見つからず、仕事の積み重ねで資金を貯めて発売に至った経緯をWikiで読んで感動しています。

人数でコストを徹底的に圧縮 魔法の開発方法でこだわりを実現

「一番ココを見てくれ!」という部分がありま
したら、教えてください。

富野 今回はキャラクターデザインを一新してい
ます。前回の雑居保先生の非常に面白い深いキ
ャクターデザインは硬派で、30代のユーザーさ
んの心に響く、非常に魅力的なデザインでしたが、
今回は、より幅広い年齢層にアピールするために、
デザインの方向性を柔らかい方向にシフトしてい
ます。このキャラクターはクアドラソフトウェアの
新人なのですが、魅力のあるキャラクターデザイ
ンについて、非常に勉強家であり組み方も半端な
いので、これからは積極的に起用していくつもり
です。公式サイトでも、アニメーションによる主人
公のアニメを作ってくれましたので、ぜひ、見て
あげてください。そのほか、新しいパッケージデ
ザインでは、「装甲騎兵ボトムズ」のOVA「野望
のルーツ」や「ザ・ラストレッドシールド」の
メカ作画監督だったアニメーションの吉田徹さんが
担当してくださっています。ドット絵からデザイ
ンをイメージして新規に造ってもらっています。
あの小さいドットから、よくここまで各種ギミ
ックを再現できたなあ、と感心しますよ。ぜひ、
ドット絵と見比べてみてください。

Windows版の『機装獵兵ガンハウンド』の購
入ユーザーは、同じくWindows版の『ガンハウ
ンドEX』に無償アップデートと太っ腹ですが、失
礼なお話だとは思いますが、採算は大丈夫なので

しょうか。

富野 採算ということと金銭的に開発費が回収でき
ているのか? と言われると、それは難しい質問
ですが、実はドラキューンはドラキューンにしかでき
ない魔法の開発方法を持っています。ニッチな需
要に応えるためには、コストを抑える必要があり
ます。これのために必要なのはスピードです。少人
数でコストを徹底的に圧縮する特殊な開発手法と、
高性能の完全2D特化のゲームエンジン (qjlib)
を用いて回収すべき開発コストを最小限におさ
えています。きれいに聞こえるかもしれない
が、無償アップデートを作成するために費やした、
この最小限のコストの対価として、我々はユーザ
ーさんから意見をもらってセンスを磨いています。
生きているうちに、僕らのセンスが往年の名作に
追いついた時に採算は合うはずなんですけどね。

—— ロボアクションといえば、『ガングリフォン』

など3D系のゲームもありますが、3D化などの

話は出たことがあるのでしょうか?

富野 やはり究極の進化形としては、『ガングリフ
オン』や『アーマードコア』みたいな進化を期待
される方もいらっしゃるって、社内でも3D化の話
が出るのですがTPSやFPSになると、それは
それが得意なメーカーさんにお任せするのが理想
かもしれませんね。こと『ガンハウンド』に関し
ては、目指すところが『ヴァルケン』の進化形な
ので2・5Dの方向で進化させることしか視野に
入っていません。そういう意味で数あるパブリッ
シャーさまの中でも2・5のシューティングの大
先輩であるグレフさんとタッグを組むことで、い

ろいろ学ばせようことをもくろんでいます。

—— 今後の展開を教えてください。

富野 ニッチな製品を会社のプロジェクトとして
承認してもらうのは経験上相当に厳しいと思うの
ですが、それを実現できる数少ない会社として、
魔法の開発技術で続けていきたいと思っています。
いつの時代にも熱狂的なファンがいるゲーム業界
における田宮模型 (タミヤ) を目指します。そう
いう意味では『ゴールデンアックス デスアダー
の復讐』(1992年にアーケードで発売。発売元
セガ) みたいなドラマチックなベルトスクロール
アクションもやりたいなあ。

—— ニッチでもアツい作品を期待しています!



ラスボスや新武器の追加など数々のアップデートが行われたWindows版の『機装獵兵ガンハウンド』。本作を所有しているユーザーは最新版の『EX』へと無償でアップグレードできる



爆乳ハイパーバトル再び！
前作も丸ごと収録+蛇女キヤラも使って
ハートもBURST!



3DS

閃乱カグラ Burst -紅蓮の少女達-

■ニンテンドー 3DS
■マーベラスAQL
■2012年8月30日
■5980円(税込)
■CERO D (17才以上対象)
©2012 MarvelousAQL Inc.
Text=多根清史(フリーライター)

爆乳ハイパーバトルのウツシツは
ゲームの革命だ!

前作『閃乱カグラ 少女達の真影』
が発表された衝撃はスゴかった。ジ
ヤナルは爆乳ハイパーバトル、公式
サイトで巻物を挟んだ豊かな谷間が
たゆんと揺れ、PVでは揺れに揺れ
まくる。携帯ゲーム機の主流が約束
され、全年齢向けの覇道を走る3D
S専用ソフトなのに——それはひと
つの革命であり、ゲームの歴史に新
たな1ページを記したのだ。

お子様から脳を鍛えたい年頃まで
愛される3DSでのサプライズを狙
った「奇襲」かと甘く見てたら、ガ
チが付くほど本気の作り込み。忍の
育成機関である国立半蔵学院(通
称・半蔵)に通う5人の少女達には
それぞれ過去があり、骨太のバック
グラウンドがある。友人であり戦友
であり、互いにライバルとして高め
合う。対立する秘立蛇女子学園(通
称・蛇女)の少女たちも、お約束の
「悪の組織」とは片付けられないドラ
マや愛憎を抱えている。シナリオは
サウンドノベル「428」などの北
島行徳氏! 文章だけのノベルパー
トも読み応えがあるわけだ。
本編のアクションパートはさらに

ガチ。今どき平面の2D、しかもベ
ルトスクロール格闘って! 80年代
後半に一世を風靡したものの、ポリ
ゴンの波に流されてフェイドアウト
していった血わき肉躍る体験に、最
新のハード上で再び逢えるなんて。
レトロ趣味というにはあまりに攻め
の姿勢。ボタン連打しているだけで
技がガンガン入り、打ち上げて空中
技もビシバシつながる。格ゲーの感
触を忘れた指が、あつという間にた
き出す200以上のコンボ。こん
な出血大サーブス、見たことない!
『あすか120%』の面影を重ねて
涙腺が緩んでしまうが、新機軸のシ
ステムもがっちり搭載。服を脱ぎ捨
てる「命駆」システムは、脱衣する
意味では『ファイティングバイパー
ズ』のアーマーテイクオフなどの前
例があった。が、これが育成要素と
出会うと、前代未聞の「陰陽変華」
システムへと華麗に進化を遂げる。
服を着たまま戦えば、コンボ段数
が増加したり秘伝ゲージがたまりや
すくなったり、手数が増える「陽属
性」が伸びる。その逆にハダカに近
い「命駆」で暴れ続けると、防御力
のダウンと引き換えに攻撃力がアッ
プする「陰属性」が成長。MAXに
なると「陰乱属性」に……いんらん



「い、いやです。ゆ、許してください」
入学したばかりのあたしが、3年生に面をかえるわけが
あたしは必死に首を横に振った。

「どうしようかな」
香花があたしの耳に小さく息を吹きかけた。
思わず体がびくんと縮こまる。

「……香花様と呼びなさい」
「香花……様？」
あたしは思わずきょとんとした。

「そう。わたしのことは香花様と呼ぶこと。
それで許してあげる」■

蛇女子学園で生徒を指導する
セクシー女教師・鈴音先生。僕
らも厳しくシゴかれています！

前作では敵対していた蛇女の
生徒達の、楽しげでキャッキ
ウフフの日常が楽しめるのだ



……いらんことは考えないように！
揺れまくりでコンボ入りまくり、
レベル育成で初心者救済しつつマニ
アにとってやり込み性も深い。満漢
全席のお膳立てをしたのは、「爆乳
プロデューサー」こと高木謙一郎氏。
PS2とPSPの『一騎当千』ゲー
ムシリーズでベルトスクロールをよ
みがえらせ、公式サイトでも2Dア
クションへの愛を隠そうとしない高
木氏は、言行一致の極みで信頼でき
る漢。プレイヤーが爆乳×コンボに
舌鼓が打てるのも、社会的立場を賭
けてまで「爆乳」と名乗る2Dグル
メの男気があったから！

前作があれほどあった 続編『Girls』はなぜ暖か

前作の大ヒットを受けて、早く
も登場した続編『閃乱カグラBC』が
「紅蓮の少女達」。揺れるバストがバ
ーストしたらどうしようかドキドキ
ですが、細かなバージョンチェンジ
にとどまる『閃乱カグラ』じゃない。
ひとつには、前作から要望の声が
高かった蛇女サイドのストーリーモ
ードを追加。ノベルやアドベンチャ
ー（会話）モードで魅力的な一面を
見せていた蛇女キャラのプライベ
ートを追っていきけるし、やっとプレイ

アブルキャラとして使える嬉しさ。

もうひとつは、前作の半蔵編が丸
ごと入ってるオドロキ。通常アクシ
ョンや秘伝技も調整されているとい
うから、前作で鍛えた「その先」に行
けるワクワクがたまらない。

半蔵サイドと蛇女サイドが交われ
ば、1×110にも100にも化け
そう。さらに、今回は着せ替えパ
ーツもドンと増えて、更衣室が3D立
体視に対応。いろんな角度から魅力
を愛でられるというじゃありません
か。正々堂々と地上や空中でコンボ
をつなぐウデを磨き上げ、コスチュ
ームをさっさとコンプリートして、
ありとあらゆる状況で半蔵と蛇女を
平等に脱がしたり揺らしたりするこ
とを、ここに清い心で誓います！



今回はプレイヤーとして蛇女の少女達を使える嬉し
さ。コンボも前作以上に繋がる！

『閃乱カグラBurst-紅蓮の少女達-』 開発者インタビュー

株式会社マーベラスAQL
爆乳プロデューサー

たがき けんいちろう
高木謙一郎氏



子どもから脳トレ世代まで愛される3DSに“揺れ”を持ち込んだ仕掛け人、それは『一騎当千』ゲームシリーズで現代にベルトスクロールを蘇らせた「爆乳プロデューサー」だった！

Interview=多根清史(フリーライター)

ベルトスクロールアクションの 熱いこだわり

『閃乱カグラBurst』の発売が決まったのは、前作が大ヒットしたからですか？

高木 そこが一番大きいですね。もともと、自分の中ですごくやりたかったタイトルなんです。ここまで大きくなるとは思ってなかったんです。前作を好きだという人も多かったので、じゃあ続編をやろうと。

最初は立体視できる「胸」に注目が集まりましたが、アクション本編もシナリオも骨太でしたね。

高木 ええ、新しいコンテンツなのでちゃんとし

たものを作ろうと思ったんです。「爆乳」に惹かれて買って見たら、結構面白いじゃないかってことをやりたいなと。

高木さんはベルトスクロールアクションへのこだわりが並じゃないですね。

高木 僕はかなりのゲーマーで、小中学生の頃から2Dアクションには思い入れがあつて。その後、3Dになって画面は派手になったけど、「2Dのほうが遊びやすい」と思っていたんです。その中に今風のエッセンスを入れれば、誰でも遊べる間口の広さもありますし、30代前後の人にも楽しく遊んでもらえるんじゃないかなって。

『閃乱カグラ』は昔のベルトスクロールアクション以上にハイテンポで爽快ですよ。

高木 ええ、昔のようなストイックなスタイルは厳しいかなと。よく緊張と緩和と言いますが、緊張はいらぬ(笑)。快感、快感！ というのがゲームデザインの基本にありますね。

美少女+アクションということで、『あすか120%』(※1) シリーズはお好きでした？

高木 ええ、すごく好きです(笑)。「ヴァリアブル・ジオ」(※2) も「負けるな！ 魔剣道」(※3) も。僕の中で「セクシユアルとバイオレンスが一緒になったときが最も楽しい」という確信があるんです。コスチューム破壊というのも、アクション表現の延長上にある。相性がいいんですね。

コンボもかなりつながりますが、やはり爽快感を重視されたのでしょうか？

高木 そうですね、一個一個の技が多段ヒットするように。「ストII」なら昇龍拳よりタイガーアッ

パーカットのほうが好きなんです(笑)。アクションはハードルが高そうだなと思ってる人にも、面白さを知ってもらいたい。そのために少し難度を緩く設定していますね。

更衣室でかっぴりできる新機能

『閃乱カグラ』の完成度の高さは、開発元のタムソフトさんの3Dアクションでの実績あればこそでしょうか？

高木 それは確実にあると思います。「一騎当千」ゲームシリーズ(※4)の2本目から担当してもらっていて、いい結果を出してこられています。

最近3D格闘で「揺らしてる」メーカーは少ないですよ。

高木 そうですね、僕らもある意味で伝統芸能を引き継いでいると思ってます(笑)。

そうすると『デッドオアアライブ』が大先輩になりますね。

高木 僕はPS版とセガサターン版を両方買いましたよ。ダウンしても揺れてるじゃん！ と(笑)。胸にこだわりあるゲームが大好きで、「龍虎の拳」でキングのブラ(必殺技でKOすると服が破ける)を一日一回見なければ気が済まないとか。うっかり通常技で倒したら、その日は気分がどん底で(笑)。

その思いもあって「爆乳プロデューサー」を名乗られていると。

高木 自分の母親に対して恥ずかしいという個人的な話もありつつ(笑)。まあ面白いからいいや、

※1『あすか120%』 ファミリーソフトから発売された対戦格闘ゲーム。

※2『ヴァリアブル・ジオ』 パソコン用の18禁対戦格闘ゲームで、後に家庭用ゲーム機に移植。木村貴宏氏が描く美少女が話題になった。

※3『負けるな！ 魔剣道』 学校に通学するついでに妖怪を倒す2Dベルトスクロール・アクション。『あすか120%』と同じフィルインカフェ開発。



やるなら徹底的にやろうと。「爆乳プロデューサー」って、見た人の記憶に残るじゃないですか。それでゲームに触れてくれる機会も増えたらいいなど。

——ところで『Burst』は「バースト」ですか？

高木 ええ、まあ（笑）。前回は「バーストガールズ」というコスチュームがありましたし。そういう言葉遊びはいつもやりたいと思ってますね。ちなみに『一騎当千』ゲームシリーズ三部作の秘密って知ってます？

——秘密ですか？ ぜひ教えてください。

高木 サブタイトルが『Shining Dragon』『Eloquent Fict』『XROSS IMPACT』。その頭文字を縦読みすると……（笑）。これは最初の中から社内で言っていたんです、僕は好きだから『3』までやりたいって。絶対達成できないと言われてたけど、最後までやり遂げて。

——壮大な夢を実現したという（笑）。『Burst』の新モードでは蛇女が主役ですが、やはりユーザーからの要望が強かったのでしょうか？

高木 それは前作から望まれていたことですね。あの時は難しかったんですが、今回はやろうと。

——あえて前作を丸オマケに入れたのは、ファンサービスでしょうか？

高木 ひとつは個人の気持ちとして、前作を未体験で「蛇女編」からでも、十分遊んでいただけるのですが、やはり二つとも遊んでほしい。普通はベスト版を直前に出したりするんですが、テレビアニメ化も順調に進んでいるので、もっと気軽に『閃乱カグラ』の世界に触れてほしいなって。様子

見している人たちでも（ソフト）一本分ぐらいなら買ってくれるんじゃないかと（笑）。

——それに蛇女側のストーリーは、単純に前作の裏返しではないと？

高木 ええ、そうするとオチがわかってしまうので。プレイヤーががんばってるのに、最後……というのはマズイ（笑）。ちょっとアナザーというか「もしもくだったら」という感じですね。

——蛇女側にも素敵な追加キャラがいますね。

高木 半蔵側には教師の霧夜がいるので、蛇女には女教師でしょうと（笑）。しかもコテコテの女教師です、常にド直球で豪速球にするという。

——蛇女たちの濃いドラマも期待しています？

高木 前作と同じぐらいの分量はあります。一本シナリオを作ってはキャラクターを立たせるために次を作るといふ。今回はかなり濃いですよ、泣くかもしれない（笑）。

——前作もノベルゲーム並みのテキスト量がありましたね。

高木 アクションゲームなのであまり長くしすぎてもいけないんですが、「この子はこの子という事情を背負って戦っているんだ」という世界の広がりを入れたかったんです。あのガムを噛んだ警官は誰だったんだろう（※5）というのではなく（笑）。

——戦闘システムについて、前作から変更はありますか？

高木 大きいところでは、空中でも秘伝忍法が出るようになってますね。落下攻撃も全キャラ共通で付けて、前は打ち上げてパシパシと攻撃すると、あとは落ちるだけだったんですけど、今回

※4『一騎当千』シリーズ 塩崎雄二氏の原作漫画をゲーム化したもの。『三国志』の英雄たちの勾玉を受け継いだ女子高生達がパンチラバトルを繰り広げるコミックを、イメージそのままに2Dベルトスクロールアクションで再現。シリーズ3作まで発売中。

※5ガムを噛んだ警官 『ファイナルファイト』3面ボス・悪徳警官エディのこと。彼が吐き出したガムを取ると体力が回復するのは有名。

は追い打ちができて、スピーディにつながるようにはしていますね。

――爆乳の表現も進化していますか？

高木 ええ、われわれの調整もうまくなっている。キャラクターの動きひとつをとっても、だいぶ良くなっていますね。

――胸も素敵なんですけど、お尻はどうでしょうか？

高木 尻も前回からちょっと揺れてるんですよ。オープニングアニメでもよく揺れてますので、ぜひ見てください。かといって、尻を押しすぎるとコンセプトがぶれてしまいますけど。僕としては、太腿と尻の付け根辺りを重視していきたいなと。

――コスチューム追加もおいしいですね。「ほっこりタオル」ってスゴイ（笑）。

高木 お約束じゃないですが、温泉回といい（笑）。――シリアスなシーンでもしっかタオルを巻いて出てきますね。

高木 台なしになりますよ（笑）。前作ではコスチュームの解放条件を厳しくしてたんです。僕らとしては、最良の条件で見たいと思うんですが、ユーザーからは「俺たちが今着せたい服が見たいんだ」という声が強くて（笑）。それでコスチュームが出るタイミングを早めにして、好きなモノを着てくださいという方向にしたんです。

――感動のシーンでもタオルを巻いてぶち壊せると（笑）。今回は髪型も変わるんですか？

高木 はい、ロングがウィッグでショートに変わるだけなんですけどね。コミック版「閃乱カグラ Sparkl」が斑鳩と葛城の過去の物語なんですけど、斑鳩がショートカットだった頃を再現するために入

れました。あと、長い髪だと揺れを制御するのに手間がかかるんですが、短いと問題ないので、最初は斑鳩だけの予定だったんですが、全キャラでやればいいじゃんって（笑）。思ってた以上に変化が大きいですよ。これでアクセサリをつけたら、ほとんど別キャラに見えてしまうかもしれない。

――今回も着せ替え遊びがアツいですね。

高木 今さらビキニアーマー（※6）かよと言われそうではありますが（笑）。

――30代以上のユーザーにはどストライクですね（笑）。そういうサービスマン増量があったうえでの、更衣室の3D化でしょうか？

高木 そうですね。前回はいろんな事情でできなかったんですが、今回はちゃんとやって。ただ、360度ぐるっと回せると趣きがないので、デルタ部分がちょっと見えるかな、ぐらいですね。スペシャルな要素もひとつ追加しまして、マイク機能をつけたんですね。フーッと息を吹きかけると、（布が）ピラッとかめくれて。ある程度上がると「何すんの！」って（笑）。角度と「ふーふー」を合わせると、いろいろと試せますよ。

――遊び方がどんどん広がっていきますね！

高木 あと、今回はオープニングからストーリーモードに入らなくても、すぐに更衣室モードに入れるようにしたり。ここでコスチュームを変えれば、本編にも反映されます。

――ユーザーの要望に真摯に耳を傾けてますよね。

高木 誰よりも「僕が見たい！」と思ってますので。運良くプロデューサーの立場にいるので、自分でやろうと（笑）。



今回の目玉は蛇女のストーリーモード。日常では、戦いの場では見られないほのぼのした会話もありそうだ

前作では敵だった未来が、蛇女に入学したばかりの初々しい姿。ゴスロリ衣装もそそるけど、ベーシックなセーラー服もいい！

※6 ビキニアーマー 80年代半ばから流行した、胸や肩や局部だけを守る露出度の高くて防御力の低そうな武装のこと。代表的な作品として『幻夢戦記レダ』や『夢幻戦士ヴァリス』など。



『閃乱カグラ』の良さがわかるのが オドナの証明

——実際、ユーザーさんの年齢層はどのあたりなんでしょうか？

高木 うーん、前作は20代後半が多かったですね。



アクションパートでは、巨大な敵キャラなど新たな顔触れも。追い打ちが入ってコンボもつながりやすくなった一方で、ガードも厳しくなって歯応えもタップリ



新コスチュームもいろいろと追加。アーマードビキニ+誘惑のリボン+敏腕教師のメガネ！とフェティッシュてんこ盛りして、3D化した更衣室でじっくり楽しめるぞ

正月に実家に帰った時、小学校3年生の甥が「ゲーム作ってんの？」と聞いてきたので、『閃乱カグラ』を見せたら「なんだおっぱいか、気持ち悪いな」と言われて。まだお前には早いな、わからんよって（笑）。

——『閃乱カグラ』の良さがわかるのが大人の証拠なんですね（笑）。ちなみに、隠しキャラは？

高木 もちろん、もう2人プレイアブルなキャラがいますね。あと、（前作にあった）半蔵編のほうも、アクションを微妙に調整しつつ、忍転身などのモーションも結構変えています。だから、前作をプレイされた方も、新たな楽しみがあるんじゃないかと。アクションの調整も、前回は短い期間でやったので、いわゆるスーパードアーマー頼りになっていった部分があった。そこも改良しているの、（攻撃が）当たるときは当たる、当たらないときは当たらないという判定も見てもらいたいですね。敵も強くしてるので、ちゃんとリミットブレイクを狙っていかないと、連打で草刈りでしょと言ったら死にますよ（笑）

——前作でも本編をクリアして、大道寺先輩が出てきて瞬殺された時は驚きました（笑）

高木 あの時も、本編は簡単に抑えよう意識してたんですが、クリア後なら勝てなくてもいいやと。先輩は超えられないんだと（笑）。とにかく強くしてやろうと思ってたし、そこでみんな笑ってくれたので良かったなと。僕はそういうのが好きで、『勇者30』（※7）を作った時もラストが『勇者300』で（時間が）10倍になる。あれはそんなに難しくないんですが、クリア後に『勇者

3』というのがある（笑）。最後にスゴイのを持ってきたて笑ってもらうのが嬉しいですね。

——クリアしたあとのご褒美ですね（笑）。今後、ユーザーさんも参加できるイベントなどの予定はありますか？

高木 やりたいですね。『閃乱カグラ』自体、僕がどうこうって言うよりは、みんなの力で盛り上げていけたらいいなって。いろんな人のアイデアやクリエイティブを吸収して広がっていくようにしたいので、もっとユーザーさんと近くなりたいなと。Twitterでの個別対応もやっていますし（笑）。

——原作のないオリジナル作品ですし、ユーザーさんにはオープンにしていきたいと。

高木 自分が原作をやれば、いろいろと展開を考えていけるんじゃないかなと。版權モノにもいいところはたくさんあるんですが、ゲーム的には本流には絶対できない。外伝になりますし、お借りしたキャラを勝手に殺すわけにはいけないので（笑）。——いろんなメディアで盛り上げつつ、『BUSY』の発売を待つと？

高木 そうですね。公式ブログでもいろんな情報を発信して。雑誌に載らない細かいゲームシステムなどの情報もフォローしていきたいですね。

——『閃乱カグラ』はキャラクターのバランスも素晴らしいですね。ひとりだけ貧乳がいたり。**高木** あれも僕は「爆乳」だと言い張ってるんですけど。でかい、小さいじゃないじゃないですか？ 膨らみかけも「爆」と思うんですよ（笑）。もしかしたら大きくなるかもしれない。小中学生アイドルがはやってるのもそこだと思うんですよ。

※7『勇者30』 もともとはフリーゲームだった『三十秒勇者』をコンセプトにPSP向けに作られたソフト。500年にわたる魔王と人類との戦いを、勇者・王女・魔王・騎士ら4つの視点から描く。いずれも「超速RPG」であり、30秒以内にレベルを上げ、装備を整え、町のひとと話し……といったRPGの手続きを30秒以内に完了しなければいけない。最終シナリオは、各ゲームの主人公が力を合わせる「勇者300」。

『閃乱カグラ-少女達の真影-』 『閃乱カグラBurst-紅蓮の少女達-』 作曲家インタビュー



サウンドラボ エムアイ
いしむら るみ 石村睦氏(写真左) 本山明燮氏(写真右)
もとやま あき ひ

ビジュアルインパクトに負けず、派手なサウンドでも人気を得ている『閃乱カグラ』シリーズ。ハードな和ロックサウンドを作り上げた本山氏と石村氏のインタビューをお届けしよう。

Interview=風のイオナ(FLOOR25)

ハードロック好きの本山氏と
クラシック好きの石村氏

まずはこれまでのゲーム音楽担当歴を簡単に教えてください。

本山 以前はナムソフトに在籍していてリリースされたほとんどのタイトルでサウンドを手がけていました。昔のタイトルでいえば『闘神伝3』や『チョコQ2』『チョコQec』『Knight & Baby』などですね。最近では『お姉チャンバラZ〜カグラ

〜』を担当しました。独立して3年になるんですが、やっぱりゲームが好きなので、音楽含めた音響制作をガッツとやりたいなことが独立の一番の理由ですね。

石村 私は株式会社ナグザットを経てナムソフトで本山の部下としてサウンドを担当していました。ナムソフト時代は『ドリームクラブ』（ボーカル楽曲を除く）が最後に手がけた作品になります。

得意な作曲ジャンルや好きな音楽は？

本山 もともとハードロックが好きでギターも弾くので、そういったサウンドが好きだし得意ですね。あとゲームではなかなか需要はないので寂しいのですが、ブラックミュージック（※1）も好きです。ちなみに石村が作った曲でも僕がギターを弾いています。いつもやり過ぎて怒られてしまうんですが（笑）。

でも石村さんが作曲された「目覚めよ飛燕」ではクラシカルなギターフレーズが出てきて、もっとやってくれ！って思っちゃいました（笑）。

本山 僕がギターを弾き始めた時期はアメリカではLAメタル（※2）、ヨーロッパのほうではジャーマンメタル（※3）がはやってましたが、僕はアメリカ寄りだったんですね。でも石村はクラシック方面が得意だったので、石村の作った曲にギターを乗せるとジャーマンメタル風の雰囲気になってくるんです。

石村 私はもともとクラシックの人間なのでピアノをやっていたんですね。今回の『閃乱カグラ』では後からギターを乗せてもらう前提でまず鍵盤でバースを作って、それで本山のほうに渡す、と

いう流れで作っていました。もちろん、ピアノのパートでは自分で弾いています。

本山 石村には「ライブとかで演奏すればいいじゃん」って言うてるんですけど、恥ずかしがってやってくれないんですよ（笑）。

石村 表舞台に出るの苦手なんです（笑）。

僕もライブ観たいです（笑）。では、『閃乱カグラ』の音楽イメージについて教えてください。

石村 前作が半蔵ベースで、新作が蛇女ベースなので、新作では大枠として半蔵の曲の蛇女版というのイメージとしてありました。半蔵は正義の味方で、蛇女は悪……まあ悪いってだけなら曲にするのは簡単なんですけど、そこを話し合ってたストーリーに結びつけていくか、幼いキャラだったかどうかとか、煽だったらどうカッコよくしていくか、とか話し合っていましたね。

本山 大前提としては新作でも和風ロックということで前作と同じ方向性になっています。今回もプロデューサーの高木さんとディスカッションをさせていただきまして、要所所でイメージを伺いつつ詰めていきました。ちなみに和ロックは石村が得意なジャンルなんです。

続編ということで意識した点がありますか？

本山 新曲が蛇女側の変身前だったり、前作を踏襲している部分が多かったのでそこから外れないことは意識しましたね。あとアドベンチャーパートとアクションパートでだいぶ差がついてると思うか、メリハリがついていて面白いと思います。

石村 前作のベースがあったので作りやすかったですね。それとあえて前作との差異を付けないよ

※1 ブラックミュージック アメリカの黒人発祥の音楽で、ジャズ、ブルース、ソウルといった音楽の総称。

※2 LAメタル ヘヴィメタルのジャンルのひとつで、1980年代の中頃にアメリカのロサンゼルスを中心にブームが起きた。西海岸系とも呼ばれ、明るく能天気なカラッとしたワイルドなサウンドが特徴。

うにっていう意識はありました。本山が言ってるようにアドベンチャーパートは結構自由に作りました。多少おちゃらけた雰囲気を出してみたり。

本山 新作の主題歌は前作の焰と飛鳥の最後の戦いで流れる曲「運命く忍びの掟」のアレンジになっています。だいたい時間かけて作らせていただいて、カッコよく仕上がったかなと思っていきます。**石村** それと、新作では前作の斑鳩変身後の曲「目覚めよ飛燕」をアレンジしています。ストーリー中に面白いシーンがあるので、そこに合わせてアレンジしました。前作をプレイされた方ならこの曲のフレーズが出てくると「お？」って思ってもえらると思いますよ。

——そこは意識してプレイしたいです。『閃乱カグラ』シリーズはビジュアルイメージが強い作品ですが、楽曲制作時にどう影響がありましたか？

石村 ビジュアルイメージから焰だったら男っぽくしてみたり、未来だったら幼い中にどうカッコよさを出そうか、っていうのは意識しましたね。

本山 僕は変に意識したりはしなかったです。僕らのできることでユーザーさんにどこまで受け入れてもらえるかっていうのを前提にしてベストを尽くしたという感じでしたから。今回はほんとにタイトルに恵まれた一作ですね。

——新作では蛇女側の変身前の曲が新曲として作られていますよね。

本山 そうですね。前作では半蔵側の変身前と変身後にそれぞれ曲があったんですが、蛇女側はボス扱いだったので1曲しかなかったんですね。それで今回は蛇女側の変身前の曲を作るってことに

なったんですが……もともと対して激しくするっていうのはやりやすいんですが、抑えるっていうのは難しくて、落としどころに苦労しました。

石村 特に前作の春花変身後の曲「イジメてあげ・る」はピアソラ（※4）と呼ばれるジャンルを意識して作ったので、新作の変身前の曲もその方向でいきたいと思ってたんです。さらにもうちょいタンゴ寄りにしようかと思っただんですが、それだとピアソラよりも強くなってしまうんですね。そこで悩んで前作がフランス寄りだったのを今回はスペイン色を出してみようって思って最終的に仕上げたんですが、聴き比べてみたら新作の変身の曲のほうが強そうな感じになっちゃったんです。それで逆にならないかなあ、なんて思ったんですが、高木さんからは全然違和感なかったよって言うてくれたのでそこで安心できましたね。

——新作でも聴きどころが満載ですね！では最後に読者に向けてコメントをお願いします！

本山 僕は蛇女側のほうをメインに担当したんですが、作った曲はもうほとんど自分の趣味が出たような感じですね。前作の曲も新作の追加曲もベストを尽くしたので、ゲームを盛り上げるサウンド面をぜひ楽しんでほしいです。

石村 ゲーム中はBGMですが、サントラやサウンドテストでじっくり音楽を聴いていただくことで「ここはこうなっていたのか！」っていう発見があると思いますので、お気に入りのアーティストのCDと並べて聴いていただければと思います。

——僕も愛聴盤としてずっと聴いていきたいと思っています！今日はありがとうございました。

サウンドトラックCDが 先着購入特典に！

今回インタビューをお届けした『閃乱カグラ』シリーズは、ここまでサントラ盤のリリースはされていない。しかし、ゲームの先着購入特典の冊子「少女達の秘密ファイル」（前作の特典）と「少女達の極秘ファイル」（今作の特典）内にサントラCDがついているので先行購入されたファンはサントラ盤も楽しんでいると思う。どちらの特典も現在は入手が難しい状況だが、探してみる価値はあるアイテムだ。

また、単体でのサントラリリースについて本山氏と石村氏は「リリースできたら嬉しいですね」と語っていたぞ。今後、さらにファンが増えてくれば、あらためてサントラのリリースが実現するかも？！



※3 **ジャーマンメタル** ヘヴィメタルのジャンルのひとつで、ドイツ出身のヘヴィメタルバンドの総称でLAメタルとは対照的に哀愁さや陰湿さと共にクラシカルなフレーズを高速な曲調に乗せていくのが特徴とされる。

※4 **ピアソラ** アルゼンチンの作曲家アストル・ピアソラのことを指すとともに、氏が生み出したタンゴを元にクラシックやジャズの要素を融合させた音楽の総称。

Cave Story 3D

洞窟物語

障壁があればジャンプで乗り越えて、敵が目の前にいれば銃を撃つ。そんなシンプルな攻略の面白さ、今も昔も変わらないアクションの本質。もし忘れてしまったなら、本作はきっと思い出させてくれる。

洞窟物語3D

■ニンテンドー3DS ■日本一ソフトウェア ■2012年7月26日
 ■5040円(税込) ■CERO B (12才以上対象)
 ©2012 Nippon Ichi Software, Inc. ©2012 NIS America, Inc.
 ©2012 Nodlis, Inc./Daisuke Araya
 Text=ジストリアス(フリーライター)

3DS



全世界が熱狂した 伝説のフリーソフト

個人製作のゲームで、販売目的ではなく作者が純粋に「遊んでもらいたい」と公開するフリーソフトが世の中には無数に存在する。原作となる『洞窟物語』も、最初は2004年にネット上で公開されたフリーソフトであるが、なぜ数多の「無料」から突出する存在となったか？そしてパッケージソフトへと躍進を遂げたのか？これらの謎をひもときたい。

個人の主観で話そう。筆者は初めて原作をプレイした際に「これがタダで遊べていいのか？」と思った。思いどおりに主人公を動かせるジャンプの気持ち良さ、敵の攻撃を回避しつつも、懸命に攻撃を叩き込む戦闘の緊迫感。すべてがアクションゲームとして一級品のレベルだ。

全体的に歯応えのある難易度ではあるが、道中のマップはそこまで複雑ではなく、戦闘においては「アイテムを集めて武器を強化させる」「ボス戦で体力回復できる(※1)」といった救済措置も用意されており、万人向けの作品だと言いたい。

また、簡素ながら起伏のあるシナリオも見事だった。洞窟の奥地で目



二画面を生かして、マップを見ながらの迷宮探索。最適化された部分のひとつである



覚めた記憶のないロボットが、地上を目指してさまよう中で、さまざまな出会いを経て、戦いに巻き込まれていく。主人公は一切喋らないし、本編で語られる事件や歴史もごくわずか。しかし語られるドラマは本編の流れをきちんと進行させる。気になる人は想像で補うのもよし、気にならなくてもゲームに支障はない。『洞窟物語』という飾らないタイトルから見られるように、出しゃばらないストーリーは謙虚で慎ましい。「これがタダで遊べるなんて！」という思いは正しかったようで、それから『洞窟物語』は海外Wiiウェア

ア配信、DSiウェア配信(国内版は販売終了)と「有料化」という道をたどっている。元が無料だったゲームに市場価値がつくのは、フリーソフトにとって最高の名誉だろう。また『メトロイド』『魔城伝説II』『タリカン』(※2)といった、往年の迷宮探索型2Dアクションを彷彿とさせる本作は、ネット配信ということもあって、海外でも根強い人気を集めた。先述のWiiウェアをはじめ、本作『洞窟物語3D』も実は海外先行で販売されていた。海外でも実績をもったゲームとあって、完成度の高さは折り紙付きだ。

※1 ボス戦で体力回復できる 本作では一度だけライフを全快させる「ライフポッド」のほかに、ボスがザコを召喚するパターンが多い。倒したザコはランダムでアイテムを落とすので、長期戦覚悟ならザコをひたすら倒してライフ回復することも可能。

※2 『タリカン』 海外の古き良き伝統的な2Dアクションシリーズ。広大な迷路を攻略するアドベンチャー要素と、シューティングが合体したゲーム性がウリ。残念ながら国内販売はスーパーファミコンで発売された『スーパータリカン』のみ。



主人公



カーリーブレイス



キング



ドクター

迷宮ファイト

世界の拡大構築の試み 新生『洞窟物語』

「3D」という名を冠するように、本作『洞窟物語3D』には立体的な空間が与えられた。平面的であり、古き良きドット絵のマップやキャラクターたちが立体的に描かれている。原作ファンとしては見た目の変化に戸惑ったが、操作レスポンスの良さは失われておらず、すぐに慣れた。抽象的な言葉で申し訳ないが、何だか「懐かしい」感じがするのだ。これがPS3やXbox 360のよ

うな、大画面のハイデフゲーム機なら落ち着かなかったのかもしれないが、元が「レトロゲーム風」の作品で携帯ゲーム機となると、このぐらゐの立体感がほど良く見える。3D化したとはいえ、二頭身のままのキャラは愛嬌があり、追加マップこそあれど、基本的には原作に沿って作られたはずのマップも、「奥行き」が生まれたことでより広大な空間に入り込めた気がする。もともと完成された作品であったが、立体視を採用することで、さらに「洞窟」の深みを体感できた。



さまざまな人物と出会い、時には選択肢を迫られることも。何が最良の道なのか、結果も判断もすべてが自分次第



広大な空間で待ち受けているものは何か。一切の情報がなく、すべての場所を自分の足で出向く世界。本当の冒険が始まる

百万回倒されたら、 百万一回コンティニュー



ラ・ムラーナ
LA-MULANA

■PLAYISM (Windows 7/Vista/XP)
■アスタリズム ■2012年7月13日
■1200円 ■全年齢対象
©ASTERIZM CO., LTD. Game Production
Division NIGORO

Win

Wii

Text=
糸井賢一
(フリーライター)

■Wiiウェア ■アスタリズム
■2011年6月21日 ■1200Wiiポイント
■CERO B (12才以上対象)
©2009 - 2011 ASTERIZM CO., LTD. /
Game Production Division NIGORO
All Rights Reserved.

超ガラパゴス的進化を果たした MSX風アクションゲーム

かつてMSXやPC8801といった国産PCの全盛期。それらで発売されるゲームは難易度が高く、エンディングは悪戦苦闘と数々の挫折や挑戦の末に勝ち取るものだった。そして時代は流れ、ゲームは誰もがたしなむ娯楽となり、あらゆるユーザーがエンディングにたどり着ける難易度が求められるようになった。そんな時代にあって「昔の尖ったユーザーに向けたゲームがあってもいいんじゃないか？」と、超コア層に向けゲームを作り、配信したアマチュア開発者がいた。その作品は熱烈的なファンに支持され、ついには商業作品として配信されるに至る。

「MSX時代のアクションゲームがそのまま進化を続けたら？」をコンセプトに作られたその作品は「情報のメモとマッピングは必須」のアドベンチャー的難易度と、冗談抜きに「何万回も死ぬ」アクション的難易度を持ち、近年では例を見ないユーザーを選ぶ作品に仕上がっている。そんな地獄アクションゲーム『LA-MULANA』。20年前の阿鼻叫喚っぷりを思い出してみないか？

ルエミーザ・小杉

普段は助教授として大学で教鞭をふるう31歳の考古学者。忍者の末裔で、ひとたび遺跡に潜るや常人離れした体力と体術と根性で、道なき道を突き進む。同じく考古学者の父親をライバル視しているが、苦勞して入手した研究成果をいつも横取りされ、全戦全敗中。



ゲームの先は長い。疲れたら休むのが最大の攻略法だ

父親シヨーンからの挑戦と挑発に乗り、ラ・ムラーナ遺跡へと赴いたルエミーザ・小杉。遺跡内は数々のモンスター、そして本気で殺しにかかってくる罠が待ち受けていた。

システムは標準的な横視点アクション。ジャンプ、メインウェポン、サブウェポン、アイテム、パソコンの起動など、操作する要素は多いが、これはそのうち慣れるだろう。

最初の遺跡は小手調べマップ。できることが限られており、本作に登場するマップの中でも、難易度も低

く設定されている。

遺跡の調査が進むにつれ、モンスターの強さやマップ内の仕掛けはどんどん凶悪化していく。もちろんルエミーザも能力や装備を強化したりできるのだが、アイテム収集や仕掛けの解除といった、マップ攻略をゴリ押しで進めることはできない。集めた情報をメモし、推理するといった地道な作業をこなさなければ、ものの数マップで行き詰まってしまうだろう。

本作は短期間で攻略するゲームではない。気長に、それこそ何カ月もかけて少しずつ進めていくという姿勢で挑むのがベストだ。



特別な注釈がない限り、掲載画像は最新のWindows版だ。トゲの尖り具合が凶悪だぞ(笑)

MSX時代のアクションゲームが現代まで進化し続けたら？
その答えが『IA-MULANA』だ！

Windows版にて、本来のクオリティが発揮される！

7月にWindows版が配信された本作。基本的にはWindows版と一緒に、バグなどが修正されたほか、圧縮していたグラフィックやサウンドが、本来のクオリティで収録されている。もともとがWindows用フリーウェアとして開発されているので、正統なリニューアル版が帰ってきたと言えなくもない。

左下の画像がMSX風を目指したフリーウェア版。日本国内での配布はすでに終了しているので、入手したいのなら海外のサイトを探そう。



こんなゲームを作りたい。そんな妄想を 10年以上、ノートに描き続けました



『LA-MULANA』 開発者インタビュー

株式会社アスタリズム
ゲーム事業部 NIGORO

榎村 匠 Takumi Naramura

『LA-MULANA』の原点は、MSXと
『ガリウスの迷宮』と川口浩にあった!?

——まず『LA-MULANA』を作ろうとしたきっかけを教えてください。

榎村 高校生の頃、親にMSXを買ってもらったのが始まりですね。

——ずいぶんとさかのぼりますね。購入された機種は覚えていますか?

榎村 もちろん。最初のMSXはナショナル(現パナソニック)のCE-2700。二機目はソニーMSX2+のHB-F1XVです。

——ファミコンでもPC-8801でもなくて、MSXなんですね。

榎村 はい。ファミコンはゲーム機だから買ってくれなかった。でもMSXはパソコンですからね。親も「パソコンならば」と買ってくれたんです。

PC-8801は単純に高価すぎました。

お小遣いをそうもらっていたわけじゃないのでゲームソフトの選定は弟と話し合い、融通しあって購入。買ったゲームはひたすらやり込みました。プレイしたいゲームは多かったのですが、そもそもMSXじゃ発売されないソフトも多い。そこで山下章さんの「チャレンジ!!パソコンAVG&RPG」シリーズ(電波新聞社)を購入して読んで、ゲームをプレイした気になっていたんです。

——一番、やり込んだソフトはなんですか?

榎村 T&Eソフトの「ハイドライド」かな。当時やり込んだゲームは、すべからず『LA-MULANA』に影響を与えています。



MSXらしさを求めたフリーウェア版。ローテクに見せるための特殊な技術や工夫が随所に盛り込まれている

そしてゲームを受け取るだけじゃ飽き足らず、今度はゲームを作り始めました。

——プログラムですか?

榎村 いやいや、当時の僕にそんな根性はありませんでした。まず「こんなゲームを作りたい」って妄想から始まり、その思いつきをノートに書き留めたんです。具体的にマップを描いたり、キャラクターを描いたりね。簡単なプログラムなら組めました。妄想が盛り上がりすぎて自分では作れない大作ばかりたまっていました。この作業には「チャレンジ!!パソコンAVG&RPG」シリーズが本当に役に立ちました。

『LA-MULANA』のスタートは、MSX好きの有志が集まるチャット掲示板がきっかけでした。まだテレホタイム(※1)があった頃の話ですね。『ガリウスの迷宮』みたいなMSX風のゲームを

※1 テレホタイム その昔、NTTのインターネット通信料は従量制が基本だったが、テレホーダイプランに加入していれば23時～翌8時まで定額で使うことができ、この時間帯をテレホタイムと呼ぶようになった。

MSXにはハイドライドが二種類存在し、榎村氏が購入したのはMSX1版とのこと



「チャレンジ!! パソコンAVG&RPG」はPCゲームの攻略本で、マイコンBASICマガジン(電波新聞社)にて連載されていた

作りたいね」って呼びかけたら、「作ろう」って話になり、duplex(※2)とサミエル(※3)が名乗りを上げてくれました。彼らと共に結成したのがアマチュアゲーム制作チームGR3 PROJECTで、僕を合わせて3人が後のNIGOROの中核メンバーになります。彼らと作った二番目のソフトが『LA-MULANA』です。

——二番目?じゃあ最初に作ったのは?

榎村 グラディウス風のシューティングゲームでした。あまりにグラディウスなので、誌面にてお見せするのは勘弁してください。

——『ガリウスの迷宮』はファンタジーですよ。

でも『LA-MULANA』は遺跡探検ものです。なぜ遺跡探検ものになったんですか?

榎村 原点として、僕が「水曜スペシャル川口浩探検隊」(※4)が大好きだったからです。具体的に『LA-MULANA』でやりたかったのは、もう

そのままですが「インディ・ジョーンズ」シリーズです。数々の謎を解き、罠を突破していくなら、遺跡探検ものがピッタリじゃないですか。

『LA-MULANA』に思いつかなかったのは「考えて行動すること」だった

——『LA-MULANA』は制作過程が特殊だったと伺いましたか?

榎村 先ほどもお話ししましたが、もともと『LA-MULANA』はフリーウェアです。趣味でつくるからこそ、やりたいことを徹底的に詰め込んだゲームを作ろう。と考え製作を始めました。制作の途中からどんどんネットで公開し、途中のバリエーションをみんなに遊んでもらっていました。そして返ってきた声を反映して改良し、また公開する。ある程度まとまったら次の過程へ進む。そんな三歩進んで二歩下がる的な制作をしていました。アマチュアだったからできた手法とも言えます。

けれどある程度出来上がったところで、疑問がでてしまった。ゲームの芯というか、肝が感じられなかったんです。ちょうどその頃遊んでいた『メタルギア・ソリッド』に「隠れる」という一貫したコンセプトがあることに着目して、『LA-MULANA』の肝を「考えて行動しないとまずいんじゃないか」という緊張感を持たせてみようと思ひ直しました。

——そしてゲーム全体を練り直した。

榎村 ええ。そんな試行錯誤の末、フリーウェア版のMSX風アクションゲーム『LA-MULANA』は、一応の完成をみました。

——一応?

榎村 だって手を加えようと思えば、いくらでもできちゃいますからね。だから一応、です。

このフリーウェア版『LA-MULANA』を公開してから6年。もう正式には配信していないのですが、いまだにアメリカとか海外のユーザーからプレイしているって声と感想が聞こえてきます。率直に嬉しいですよ。

プロとしての旗揚げ。京都での挫折。そしてアメリカからの吉報!

——フリーウェア版が完成となると、いよいよWindows版の開発ですね。

榎村 そうですね。GR3 PROJECTのメンバーと「アマチュアを終わりにして、商売のできるプロのゲーム制作チームを作ろう」と話し合ったのは、『LA-MULANA』を完成させてすぐの頃でした。けれど『LA-MULANA』を売ろうって話にはならなくて、むしろその逆。みんな『LA-MULANA』の話を持ち出すことを避けていたんです。

——それはなぜ?

榎村 開発疲れです。しばらく『LA-MULANA』

『LA-MULANA』はファンに支えられています。こゝろファンというより「戦友」という感覚ですね

※2 duplex NIGOROのメンバー。プログラム担当。右大臣。

※3 サミエル NIGOROのメンバー。プログラムと音楽を担当。左大臣。

※4 「水曜スペシャル川口浩探検隊」 水曜スペシャルは1976年から1986年にかけてテレビ朝日で放映された人気番組。川口浩探検隊は同番組企画のひとつで、俳優の川口浩率いる探検隊が今というUMA(未確認動物)を追いかけて、世界中の秘境を探検するというもの。

の画面も見たくないほどに。あと下手に手を出すには、ポリュームがありましたからね。

最初は無料のFlashゲームを作っては公開し、NIGOROの名前を広めることに専念しました。しばらくしてFlashゲーム第二弾「薔薇と椿」が評判となり、そこで調子に乗った僕らは任天堂のWiiウェア向け企画に「薔薇と椿」で申し込んだのですが……結果は見事に落選。現実の厳しさを目の当たりにしましたね。

Xbox LIVEアーケードのプログラムや売り方を勉強したり、他社より依頼されたゲームを制作したりしながら、メンバーと次の目標について話し合っているところに、アメリカのパブリッシャー（インディーズゲームを商品にして発売する企業）から「LA-MULANA」をWiiウェアで売らないか」との声がかかったんです。

「これからゲームはダウンロード配信が主流になる。けれど日本の市場だけじゃ採算は取れないだろう」

僕らは兼ねてからそう考えていたので、アメリカやヨーロッパで売りたいというパブリッシャーの提案は「渡りに船」でした。

これで僕らの次の方向と目標が決まりました。

「LA-MULANA」を世界で売るぞって。——そこから一気に、Wiiウェア版「LA-MULANA」を開発したんですね？

ユーザーがアップロードしてくれるプレイ動画を一番、楽しく観ているのは僕だと思います（笑）



写真右は「薔薇と椿」。写真下は学研ムーブ編集部と提携したクイズゲーム。NIGOROの公式サイトで遊べる <http://nigoro.jp/ja/>



榎村 とんでもない！ ここからが本当に長かった。パブリッシャーの要望は「LA-MULANA」をそのまま移植し、新シナリオを付けて売ろう」というものでした。ですが僕には今の時代にMSX風のゲームを作っても売れるとは思えなかった。

それに「LA-MULANA」は規模が大きいので、2本もシナリオを入れるのは無理だと思いました。ですので「今の時代に沿った「LA-MULANA」を作る」ことを提案し、これを絶対の条件としました。僕のかたくなさにパブリッシャーも、ベタ移植を望む人もいるだろうけどリメイクすること

を了承してくれて、Wiiウェア版の基本方針が固まりました。

ついにWiiウェア版「LA-MULANA」発売！
制作期間は2年とちょっと！

榎村 フリーウェア版を制作した経験から、僕がどれだけ完成後のイメージを作り、固めておくことができるかで、作業の労力が変わることにはわかっていました。責任は重大です。

まずはフリーウェア版をプレイしてくれたユーザーの声をまとめ、どこに不満があったかをリストアップすることからはじめました。MSX風ならば不親切さは演出ですが、Wiiとなると、そうはいきません。わかりづらいとの意見の多かった箇所には、石碑や壁画という形で情報やヒントを入れることにしました。

Wiiウェア版にも、ユーザーの声が取り入れられているんですね。



ユーザーの油断をつくように発動する即死罠。これにハマってくると、氏は最高に気分がよくなるそうだ

榎村 はい。ファンに支えられて今に至りました。いや、ファンというより戦友という感覚ですね。話を元に戻します。Wiiウェア版に、絶対に盛り込まなくてはならなかったのはグラフィックの動きです。MSX風なカクカクした動きでキャラクターを動かすわけにはいきませんからね。仕掛けにアクションを起こした際の結果も、動きで伝えなければなりません。翼の作動する動きや宝箱が開く動きですね。ちなみに取ったアクションの結果を目に見える形で伝える大切さは、「インデュージョーンズ」シリーズがヒントとなりました。この動きのイメージをプログラマーに伝えるた

め、言葉だけでなく絵を描いて見せたり、物によってはFlashでサンプルムービーを作ったりと、とにかく僕の持つイメージを正確に伝えられるよう努力しました。ここでのささいな認識の違いは、後に取り返しのつかない違いになることを、フリーウェア版でイヤというほど味わいましたから。結果的にはWiiウェア版でも取り返しのつかない違いが何カ所出てきてしまいましたが、やらなければその何十倍も出たでしょう。当初の予定では半年もあれば完成するはずだったのですが、一向に完成しない。半年、また半年と発売日を延期し、気が

PLAYISMの担当さんと二度目の打ち合わせの後、串カツ屋で「NIGOROと心中できますか？」

つけば2年もの歳月をかけてWiiウェア版『LA-MULANA』は完成しました。待っていただくさつみなさんには、本当に申し訳ないことをしました。Wiiウェアにて配信が始まってからの、ユーザーの反響はいかがでした？

榎村 「硬派だ」に尽きますね。内容に関しては好意的な意見が多

『LA-MULANA』のメイキングに関して、NIGOROのサイトと攻略本に、詳しく記載されている



かった。もっと「難しすぎる」って否定的な意見が多いと予想をしていたのですが、中には「親子で遊んでいます」という心温まるコメントをくれた人もいました。

あとユーザーがプレイを動画配信してくれるところがあるのですが、これがとても面白くて。プレイ動画が配信されると、ほんのちよつとですが売上が伸びるんです。アクティブなユーザーは本当にありがたいですね。

しゃべり方が特徴的なムーブルク。かわいいマスコットとなるべく採用されたが、はたして？



我が名はムーブルク。
四賢者に命ぜられ、強き者を待つ者なり。
我はインスの加護にて
永遠に眠り命を保つ。
我を目覚めさせた者には
いにしえの契約により力をかそう。



『LA-MULANA』も配信中! PCゲームダウンロード販売サイト 「PLAYISM (プレーイズム)」

インディーズPCデジタルコンテンツの配信販売サイト。2012年8月現在、『LA-MULANA』をはじめ、世界中の優良タイトル50作品以上が配信中。日本の会社によって運営されているので、サイト内の説明やメールでのユーザーサポートも日本語で行うことができ、海外ゲームも日本語に翻訳されているなど、安心感が高い。

<http://www.playism.jp/>



ついに世界へ配信開始。インディーズ制作者よ、一緒に世界を目指さないか!?

——さて、新たにPLAYISM (※5) で配信中のWindows版についてですが、Wiiウェア版と比べて違いはありますか?

檜村 バグを修正したりはしていますが、ほぼそのままのベタ移植です。Wiiウェア版は容量の関係でグラフィックもサウンドも圧縮せざるをえなかったのですがWindows版は無加工。本来の『LA-MULANA』を体験できます。Wiiウェアにて追加配信された「地獄聖堂」と「タイムアタック」が最初から入っているので、お待たせした分、お得なパッケージになっています。

——なぜ、今になってWindows版なんですか? Wiiウェア版と同時か、先に出すこともできたと思いますか?

檜村 僕はゲームを販売するなら、世界中で同時に売らなければ不公平だと考えています。Wiiウェア版はアメリカと日本で同時期に配信する予定だったので、諸般の事情でアメリカでの配信は未定となっていました。

だから少しでも早く、英語圏の『LA-MULANA』を配信しなければならぬ。Wiiウェアが無理なら、Windowsで出すべきだと考えていました。「アメリカのゲーム配信サイトと交渉すべきか?」と考えていたところ、PLAYISMから打診があったんです。

PLAYISMなら英語などへのローカライズもお願いできるし、海外に向けても販売できる。日本

国内に拠点があるので、やりとりにも時間がかからない。まさに願ってもない打診でした。

とはいえ「あれもこれも」とお願いして、もし『LA-MULANA』が売れなければ、PLAYISMにも大きな損害を与えてしまうことになる。

「打診を受ければ、PLAYISMさんとNIGOROは運命共同体となる」

そう思った僕はPLAYISMの担当さんと二度目の打ち合わせの後、串カツ屋で「NIGOROと心できますか?」と聞いた。「心中させてくださいー!」と言っていたきました。

そして話がまとまり、7月からWindows版『LA-MULANA』がPLAYISMで配信されます。

——現在、アマチュアのゲーム制作者たちは、NIGOROの活動や今後注目しているそうです。彼らに伝えるメッセージはありますか?

檜村 優れたゲームならば、大きな企業が買い取りにくると思います。手堅く、確実な収入になりますが、ゲーム作家としてやっていきたいなら、僕らみたいにPLAYISMにゲームを預けて世界に配信してみると、可能性も広がるんじゃないでしょうか。

——最後にこれからNIGOROの展開を、話せる範囲で教えてください。

檜村 『LA-MULANA』がPCに戻ってきたので、原点回帰としてシューティングを作ろうと思っています。遊んでくれたユーザーが「NIGOROっぽいね」と言ってくれるようなシューティングゲームを作りたいと考えています。そしてまたPLAYISMと中心したいと思っています。

※5 PLAYISM ページ左上の解説を参照。



星のカービィ™ 20周年スペシャルコレクション

収録タイトル

シリーズ歴代6本を
一挙に楽しむ贅沢

空を飛べるので落下でのミスはほぼ皆無、ライフ制なので敵に一度触れた程度ではミスになることもなく、おまけに攻撃はコピー能力を筆頭に強力。カービィはアクションゲームとしては異例なほど能力の高い主人公だ。にもかかわらず、完全クリアを目指せばどの作品もいばらの道。



星のカービィ



星のカービィ 夢の泉の物語



星のカービィ2



星のカービィ スーパーデラックス



星のカービィ3



星のカービィ64



星のカービィ

20周年スペシャルコレクション

Wii

■Wii ■任天堂 ■2012年7月19日
■3800円(税込) ■CERO A (全年齢対象)
©1992-2012 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo

カービィの20年を Wii&3DSで食べ尽くせ!

Text=富島宏樹(フリーライター)

3Dクラシックス

星のカービィ 夢の泉の物語

3DS

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト ■任天堂
■2012年4月25日 ■600円(税込) ■CERO A (全年齢対象)
©1993-2011 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo

シリーズの転換点となった
第2作の古びない信念

3DSで楽しめるのは、カービィが敵の技を自分のものにする「コピー能力」が初めて登場したファミコン版『夢の泉の物語』の3D表示対応バージョンだ。

立体視できる背景も目を引くが、何より驚かされるのが20年近く前のゲームとは思えないほど詰め込まれた内容。森に雲上に大海原にとバラエティ豊かで、さらには隠しルートまで完備のステージ群。コピー能力ごとに用意された気の利いたコメント。サブゲームの数々……。プレイヤーを飽きさせないための工夫が満載で、古さを微塵も感じさせない。



敵を吸い込むことで能力をコピー。どの能力なら難所を乗り越えられるか、試行錯誤がまた楽しい



放たれる矢、落下する天井、行く手を阻むトゲの床、待ち構える強大な魔物たち。しかし脱出路は必ず隠されている!

Text = 糸井 賢一 (フリーライター)



—小さなドクロの物語—

Dokuro



Dokuro

■プレイステーションVita ■ガンホー・オンライン・エンターテイメント
■2012年7月5日 ■PS Vitaカード版: 2400円(税込) /
ダウンロード版: 1800円(税込) ■CERO A (全年齢対象)
©Gungho Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

ドクロの心に宿った決意
それは姫を逃がすこと!

柔らかいチヨークタッチで描かれた背景やキャラクターたち。優しく素朴なサウンドと相まって、まるで絵本の中のような世界の本作。さぞ、ほんわかとしたゲームかと思いきや……実はハードなアクション操作、謎を解くための観察力、そして試行錯誤を繰り返す根気強さを必要とする、がっしり骨太なアクションゲームだ。主人公は骨だけに! 魔王に母国を襲われ、捕らわれの

身となった姫。見張りのドクロは悲しむ姫の姿に心を動かされ、魔王を裏切って彼女を助ける決意を固める。ゲームの基本システムは、横視点のアクション。プレイヤーはドクロ、もしくはイケメンを操作し、罠と敵だらけの魔王の城から姫を逃がすべく奮闘する。しかし姫は身体が弱く、少しのミスで倒れてしまう。いかにして姫を無事にフロアの出口へと導くか? どうやれば手間のかかるコイン取得が可能になるか? フロアに散らばったギミックを作動させ、脱出手段を探すのだ!



**姫よ、悪いけど二度だけ
敵の攻撃を耐えてくれ!**

姫をフロア出口へと導くのは、特にゲーム中盤以降は一筋縄ではない。ましてやコインの全収集を目指すならなおさらだ。

各フロアの脱出手段は、当たり前だが必ずひとつは用意されている。しかしドクロや姫がダメージを受けるのを前提とした(姫は軽度なダメージなら、一度だけ耐えることができる)強引な進め方でも案外、クリアできるのだ。想定された正解手順ではないと思うがクリアはクリア。もちろん正解手順を見つけてノードメージでクリアするのが理想だが、ドクロだって必死なのだ、なりふりかまっていられない。攻略に詰まったらダメもとで犬死に覚悟でいろいろ試すべし。偶然、解けてしまう場合だってそう少なくはないぞ。

それと、くぼ地に水を張れる青チヨークは、ほかのチヨークと比べて使用時のヒントがわかりづらいため、ついその存在を忘れてしまいがちになる。攻略に詰まったときは青チヨークを使うべきフロアである場合も多いので、意識して使うクセをつけておくといいだろう。



ボス敵は動きや攻撃にパターンがある

Princess

小柄で、攻撃の食らい判定はドクロとほぼ一緒。高所からの落下速度もイケメンやドクロより遅い。ちなみにイケメンとドクロの落下速度は一緒だ。



魔王軍団を敵に回してとにかく姫を逃がすのだ!

行き詰まったらこれを試そう

先に記した青チヨーク以外の要因で行き詰まるとしたら、多くは樽やブロックの重ね方だろう。二個以上の樽やブロックを重ねるとき、気持ち的にきれいに、きっちりと整頓して重ねたくなるが、実はずらして重ねなければならない場合や、ずらして重ねたほうが案にクリアできる場合が多々ある。特に上下反転ギミックがある場面では、樽やブロックのずらし重ねは必須の技だとも思ってもいい。ごくまれに上下反転直後、樽やブロックが床や並んだ樽の間をすり抜けて落ちてしまうことがある。攻略不能になった時は残念だが、逆にこれが原因であっさりクリアできることも。

ほか、ドクロが溺れ死んでしまう浅い水場でも、イケメンならば溺れ死ぬことなく進むことが可能となる。これはイケメンがドクロより背が高く溺れにくいからで、逆にドクロでは当たらなかった矢や炎の攻撃がイケメンでは当たってしまう場面もあるので注意が必要だ。あと反転ギミックで姫と一緒に落下した際、先に着地したい場合はイケメンに変身しておくといいだろう。高い身長分、早く着地できる。

ボス敵との戦闘は、基本的には弱点がさらけ出されるような仕向け、大ダメージを狙う戦い方となる。じっくりと行動パターンを見極めれば、そう苦戦することはないだろう。

Dokuro

イケメンと比べると移動速度は早く、攻撃の食らい判定は小さい。高所からの落下速度は同じだ。この差は大した違いではないようだが、実はクリアに影響するくらい大きいぞ。



二つの姿を使い分けろ

Hero

通称はイケメン。ドクロの変身した姿で、終盤までは制限時間がある。基本、攻略はドクロの姿で行い、ボス戦、水場の移動、段差など、姫を抱っこで移動するときに、イケメンへ変身する。





TOKYO JUNGLE®



■プレイステーション 3
 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント
 ■2012年6月7日
 ■パッケージ版: 4980円(税込)
 /ダウンロード版: 3900円(税込)
 ■CERO C (15才以上対象)
 ©2012 Sony Computer Entertainment Inc.

テレビCMなどで多大なインパクトを残し、大好評を得た『TOKYO JUNGLE』。その素晴らしい野生の秘密をここに紹介するッ!!

Text=多摩川かせんじき(武蔵野プロ)

比類なきアドレナリンを生み出す「がぶう」感!!

『TOKYO JUNGLE』といえばテレビCMの印象もあり、大方の人のイメージは、「廃墟と化した東京の臨場感が良さげ」、あるいは「ポメラニアンかわいい」なんていう感じだと思う。確かに実際、渋谷センター街の看板を見るとニヤリとするし、強力な猛獣相手に背後から近づき急所を狙うドキドキ感は、某『メタルなんか』にも通じるものがある。

しかし、最も感動したのが、動物に噛みついたときの「がぶう」感。特にタイミングよく敵動物を瞬殺したときは、それだけでアドレナリン放出全開。勢いよく飛び出して一瞬で相手の息の根を止める。文章で書くだけではなのだが、このアクションがメチャメチャ、グッド。一流のアクションゲームに求められる「動かしているだけで楽しい」感覚。グラフィックや壮大なシナリオなどに傾倒しがちな昨今のゲーム業界において、古くからのアクションゲーム然としたカikanが得られる……。某大作ゲームの7割程度の価格帯なのに(個人的には!)同じくらい楽しめたのも大きな魅力と感じたぞ。

2種類のPLAY MODEでTOKYOを生き抜け!!

STORY MODE

サバイバルモード内で入手する、「アーカイブ」を入手することによって、ストーリーが解放。主人公となる動物たちによって「チャプター」が存在し、それぞれの視点から「人類が消えた謎」を解き明かしていく。



各種操作方法やシステム解説など、チュートリアル的要素も兼ねている

SURVIVAL MODE

約50種類 75バリエーション以上もの動物から好きな動物を選択し、ジャングルと化した東京の街を生き抜いていく。生存年数、摂取カロリーなど、生き延びていくうえで獲得するサバイバルポイントを競う。



クエスト条件を達成することによってステータスのアップやアニマル、装備の解禁が

ポメラニアンツツツ!! 50種類以上の動物が 荒野を駆け 抜ける!!



本作のアイコン的存在である愛玩動物。野生に目覚めていくストーリーモードが熱いぜ

ネコツツツ!!



数種類の毛色が選べます。三毛猫の雄というレア体験もできます。(三毛猫は10000%が雌)



ヒヨコオオツツ!!



ヒヨコです。寝るとまさかのニワトリに成長します。ダッシュで空を飛ぶヒヨコに夢を馳せよ

オオカミツツ!!

ニホンオオカミは絶滅種。犬とは胸の大きさが違います。クエストアイテムが美味しいぜ



見たところヒグマです。最高クラスの防御力だけど足の速さは最低レベル。こりゃクマった



クマアアツツ!!

ライオンだツツ!!



百獣の王。五匹集まってゴライオンごっこもできます。ちなみに寝るまで子ライオンです



野生だツツ 野生に 目覚めるツツ!!

「やってみた」 TOKYO JUNGLE



気合い
だアアツ!!



負ける
要素はない
(キリッ)

勢いと興味本位で
始めてしまった
『TOKYO JUNGLE』。
まさかの筆者初のPS3
タイトルとなった本プレ
イの顛末は……。

おっさんゲーマー 東京砂漠へ旅立つ

視力が衰え携帯ゲーム機がづらい
お年頃、ただゲーマーとしてはたま
の休みに家族でゲームするのは悪く
ない。何かいいゲームないかな……、
と迷っていた時に目に飛び込んでき
たのが『TOKYO JUNGLE』のテレ
ビCM。東京を模したステージを野
生の動物となりてその生きざまを大
地に刻む。デスクワークに疲れきつ
たこの体を別世界に連れていってく
れそうな甘い期待感と2人プレイで
きるといふ触れ込みに思わずPS3
とともに本作を衝動買いしてしまっ
たのであります。

「よし、たまの休日には子供とゲ
ームで遊んじゃうぞ」と思い、早速
ひとりでレッツ・プレイ。サバイバ
ルモードで条件を満たすと使える動



実は複数プレイも楽しい本作。ゲームが苦手なおなごプレイヤーには、狩りをして肉を分け与えるといった疑似デートも楽しめます(?)

物が増えていくもようなので、まず
は家族のために前もって使えるアニ
マルたちを増やしておこうという父
親心なのであります。まずはポメ

ラニアンでGOなんだぜ!

……結論から申しますと、ごめん
なさい。ファミリ層には向きませ
んでした。このゲーム、基本的に交
尾すればするほど強くなります。時
間制限内に定められたクエストをク
リアするとステータスが上昇し、交
尾するほど基本最低ステータスが底
上げされる仕組みなのです。……つ
まり、子供の前で交尾プレイ、やや
もすると「オイ子供! ハングリー
ゲージが減ったから早く交尾しろ」
などというワケのわからん指示を強
要する場面が容易に頻発する状況が
想像に難くない。これはさすがに教
育にはよろしくない。というわけで、
涙を飲んでマルチプレイは嫁ととも
にだけと相成りました。

しかし面白さは失礼ながら存外に
楽しい! ものであります。おじ
さんになるといろいろな事柄に期待
しすぎない、という人生へのネガテ
ィブが出てきてしまうものでありま
すが、とってもポジティブな出来栄
えです。ゲームの中ならネコとなり
て気に食わない犬たちにリベンジす
るも自由、犬となりてにつきき上司
……、じゃなかった強大なるクマに
立ち向かう自分を楽しむのも自由な
ワケであります。みんな死ねッ!



めくるめく道玄坂で交尾! 割高な宿泊料も『TOKYO JUNGLE』ではノ
ーコスト。しかも交尾すれば子育ての苦勞なくして子孫が残せます

ヒヨコなんて片手で
ひねりつぶしちゃう
ぜ。弱き者はただ食
されるのみ



死ねッ、青カブト
ッ! などと夢想する
ロールプレイに浸れ
るのも本作の魅力

常に新しいドラマが待つ
やり込むことに広がる世界

オオカミが解禁される頃から徐々にゲームとしての強度も増していく感じ。クエストのフラグをクリアしてステータスやゲーム内のショップや各アニマルの解禁に使えるサバイバルポイントを増やしていく。このルーチンを体感的に理解できるようになると、アクションゲームながら一種パズルやシミュレーションゲーム的要素も楽しめるようになる。

チーターやライオン、クマや虎など大型肉食獣が使えるようになれば、今度は必要カロリーの大きさに悩む。その体躯を維持するだけの獲物を確保しなければならぬという強さゆえのジレンマに陥る……、などとい



今まで少々弱き者を悩ませてきた大型肉食獣が使える！と喜んでみればそれで新たな悩みが。百獣の王も楽じゃないぜ

ネットを介したシステムも
楽しい。続編にも期待……!?

今回は肉食獣を中心に遊んでみたけれど、豊富な子孫を繁殖できるブタさんプレイや、ソウやカバなどの大型草食獣でライオンを屠るなど、草食動物ならではの楽しさがあるもよう。

ほかにも世代を重ねるごとに強くなっていくシステムを利用した最強ヒヨコの育成や、レアアイテムの収集などやり込み要素も豊富なこの『TOKYO JUNGLE』。よく考えればナンバリングではない、完全新規のオリジナルタイトルとしては異例とも言える出来栄えだと思えます。さらなるマップの拡充や、さらに細やかなシステム面の編成、登場アニマ



ところで関係ありませんがTVドラマ版「三毛猫ホームズ」ってやっぱりマツコ・デラックスがネコだからネコ役だったんでしょうか、などと夢想する

今回登場した アニマルたち

三毛猫ホームズ



雄の三毛猫。道玄坂を荒らし回る性剛。特に推理などはしない

流れ星・金



おっさんの約80%が夢想する流れ星的存在。犬種の話は禁句だぜ

小神



大きくないので小神なんです。アイテム欲しさにやり込み複数回

水前寺清男



チーターだから水前寺。ボルトよりも速いのでカモン・スポンサー

青カブト



クマっつたらカブト的存在しかない。ただの抜刀牙じゃ効かないぜ

ルの増加など、早くも続編に期待する自分がいます。

超高速を制御する楽しさ！
『ソニック・ザ・ヘッジホッグ4』

アクションゲームの面白さって何だろう？ と考える。数ある答えのうちのひとつが自機・プレイヤーキャラの性能を引き出し、使いこなしてみせること、ではないだろうか。ソニック・ザ・ヘッジホッグというキャラクターはとにかく痛快な存在だった。ひとたび走り出せばひたすら速く、跳べば高く遠く、そこまでやるか？ という運動能力を自分の手で操るのが楽しくないわけがない。ぶっちゃけ、うまいとか下手の次元ではないのだ。超スピードですっ飛んだ先が奈落の底でも、笑いが込み上げてくる。だって弾丸のように飛んでるとき、すごく気持ちいいから。

『ソニック』とは、そういうアクションゲームだ。で、この時代に『ソニック・ザ・ヘッジホッグ4』なるものが出たわけで、ちゃんとソニックしているのか？ 読者のみなさんも知りたいのはそこだと思う。ズバリ、ビックリするほどソニックだと言わざるを得ない。ただ『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』で導入されたスピニングダッシュや3Dアクションゲームである『ソニックアドベンチャー』が初出のホーミングアタックは邪道！ 前ジャンプ加速からの制御に命を懸けるのがソニックだろ！ という初代ソニック派は便利になりすぎと指摘するかもしれないが、甘い。

『Sonic Boom』や
『Sonic Rush Adventure』

この『ソニック・ザ・ヘッジホッグ4』は歴代シリーズでもノンストップ感はぶっちゃけ一位！ ステージ構成が絶妙で、ほとんどのステージが一面感覚でいける、と言えば『ソニック』ファンならわかるはずだ。容量の問題もなく、ループや加速装置も山ほど設置されていて、ステージそのものも広い。ホーミングアタックから着地しての加速やスピニングダッシュからのリスタートなどもスピードアップに役立っていて、ギミックのバリエーションやアクションの継ぎ目を極力減らすステージ構成は、レースゲームのような内容に進化していった3Dの『ソニック』シリーズを思わせる。だが本作が2Dの醍醐味にこだわったことは、ソニックの走行フォームが拳を握って前に構える初期のものであることからわかる。

歴代ソニックのエッセンスを原点へ……
そして新時代が始まる！

Text=藤井ファール(武蔵野プロ)



- ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI**
- Xbox LIVE アーケード / 2011年10月10日 / 800マイクロソフトポイント
 - PlayStation®Network / 2010年10月12日 / 1500円(税込)
 - Wiiウェア / 2010年10月12日 / 1000Wiiポイント
 - Windows Phone / 2011年5月3日 / 435円(税込)
 - iPhone・iPad touchおよびiPad互換iOS3.0以降 / 2010年10月12日 / 350円(税込)
 - Android OS 2.1以上 / 2010年10月12日 / 350円(税込)
 - セガ ■ CERO A (全年齢対象) ©SEGA
- ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードII**
- Xbox LIVE アーケード / 2012年5月16日 / 1200マイクロソフトポイント
 - PlayStation®Network / 2012年5月16日 / 1500円(税込)
 - Windows Phone / 未定 / 605円(税込)
 - iPhone・iPad touchおよびiPad互換iOS4.0以降 / 2012年5月17日 / 600円(税込)
 - Android OS 2.3以上・Tegra3対応 / 2012年5月17日 / 600円(税込)
 - セガ ■ CERO A (全年齢対象) ©SEGA



青い空と緑の大地を駆け抜ける、これぞ原点。よく見ると滝の半透明や雲の絵画的な描き方など美しい進化を遂げている



『EPISODE II』ではテイルスも登場。今回は飛行だけでなく、ソニックが苦手な水中でも活躍してくれる。頼もしくなったものだ

『ソニックアドベンチャー』で使えるようになったホーミングアタック。これにより空中でのアクションの幅が大きく広がった



『EPISODE I』と『II』をそろえるとメタルソニックの隠しエピソードがプレイ可能に。ソニックたちの新しい物語を絶対に見逃すな!

ど、爽快なギミックが増している。遺跡面なんてまるで『ピットフォールII』をソニックでやっているかのような愉快さであったり、ここだけの話、いろいろなアクションゲームのオマージュが入っている感じがでさえる。

写真を見てのとおり、グラフィックの凝り具合も全く妥協がない。「CASINO STREET」の夜景を見てちょっと笑ってしまった。今時1500円のゲームでそこまでやるんかい! と。このやりすぎっぷりは「ああ、SEG AはやっぱSEG Aなんだなあ」としみじみ感じる部分だ。変わらないもの、変えてはいけないものを、まだちゃんと持っているんだと思えるのはすごく幸せなことではないだろうか。

『EPISODE II』はテイルス登場、同時プレイも!

『2』といえばテイルス、なのである。こんな高速アクションでどうやって2人同時プレイを? という問題をテイルスは無敵、という大胆な解

法でクリアしてみせた『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』。今回2P時はテイルスが無敵ではなく、スクロールアウトした場合はボタン入力画面に復帰できる方式で、ソニックと残機を共有するものとなった。しかも2コン使用だけでなくオンライン2Pが可能である。

テイルスと協力して出すタッグアクションは、おなじみテイルスにプロペラ飛行してもらったものなど3種類。ステージ構成もテイルスを使ったアクションが活躍するものとなっている。

ぶっ飛び感なら『I』だが、ステージ構成の多彩さではこちらが上。ジェットコースターやテイルスの愛機トルネード号など、乗り物も充実し、メタルソニックも敵として登場。エッグマンの野望も見え始め、このまま歴代ソニックキャラが総登場する新たなソニックの物語に発展していくのでは、という期待も。これはリメイクではない。ソニックの新たな出発、リスタートなのだ。



レディ・ソゾ



アリー・ヴァヴァ

リーチは短い動きが速く、縦横に動き多くの敵を巻き込んで真価を発揮。常に次の獲物を探せ。



ソランジュ・ブランシテール・ドリュクス

リーチを活かし、ロックと→→B(A)の吹き飛ばしで敵をまとめる姿は王者の貫禄。

魔物の大軍を吹き飛ばして世界を救え！爽快感を生み出すのはクレバーな立ち回り。ラインスクロールアクションの新作、堂々見参！

Text= 箭本進一(フリーライター)

CODE OF PRINCESS

コード・オブ・プリンセス

コード・オブ・プリンセス

3DS

■ニンテンドー 3DS ■アガツマ・エンタテインメント
■2012年4月19日 ■6090円(税込)
■CERO B(12才以上対象)
©Agatsuma Entertainment Co., Ltd. empty / 西村キヌ



本作は奥行きのある横スクロールで多数のキャラクターが戦う、ラインスクロールの最新作。見た目が似ているベルトスクロールアクションも含めても、これ系ジャンルでは久々の新作です。『ストリートファイターII』シリーズのイラストなどで知られる西村キヌ氏のフィギュア企画がベースだけに、圧倒的なキャラクター立ちかつ多様な性能を持つ仲間たちが画面狭しと暴れます。

大剣をブン回して敵をホームランするパワー王女ソランジュ、戦場を超速で駆け巡って相手を爆破する盗賊アリー、多彩な大魔法が敵を石にし焼き尽くす魔法使いレディ・ソゾ、ギターの音波を操り死んだふりや攻撃力アップで小ずるく立ち回る遊び人アレグロ、防御というより凶器気味のバリアと罵詈雑言で戦う「地獄修道女」ヘルガ、拳を振るいつつ暴走機関車のごとき前進で敵を粉碎する拳法家T・牙、空間を無視した斬撃と多彩なコンボがマニアックな侍のシューティングスター之介など、見た目的にもキャラクター性能的にも見間違えようがありません。

キャラ立ちすぎ！ 爽快すぎ！
縦横無尽の格闘アクション！



レディ・ソゾの石化魔法は、複数ライン上という広範囲に効果を発揮するが、発動が遅いという制限がある

奥行きのある横スクロール。キャラクターは並んだ線路のような「ライン」を行き来できる。通常の攻撃は同一ラインにしか届かない。そのため、「ラインを移動して攻撃をかわす」「違うラインの敵を追う」など簡単な操作でわかりやすい攻防を楽しむことができる。『幽遊白書 魔強統一戦』(1994年)で成立し、立体的な空間の駆け引きを含む多人数対戦を可能とした。本作では、複数ラインにまたがって効果を持つ魔法や吹き飛ばしが積極的に取り入れられ、キャラクターの特徴付けをより個性的なものとしている。

シンプル&ディープ
「ラインスクロール」システム

月影・シューティングスター之介

判定の強いBやタメで技が変わる↓A、空間を無視してロックした相手を斬るなど、変幻自在の戦いが可能。

怒羅拳・T・牙

前進殴りのAや長距離バックステップで同ライン上の敵に強く、手数も多い爽快な男。

ヘルガ・ヘルミナ

敵を吹き飛ばす→Bで敵群を集めることに長ける。回復技はひとりだと使いどころが難しい。

アレグロ・ナンタービレ・カンタービレ

全周攻撃かつ相殺力の高いBで粘り強く戦える。自己強化の↓Aを使用時の爆発力がすごい。



本作は多人数での協力プレイも可能。役割を分担してのチームワークは、まさにアクションRPGの醍醐味と言えるだろう

状況を支配する力

目まぐるしく変化する状況に翻弄されるのではなく、状況を作り出す、つまりチャンスメイクできた瞬間から本作の真の楽しさがわかります。勇者たちとはいえ、敵の大群に突っ込んでいってはやられるばかり。キーとなるのは、「ロックオン」と「バースト」。

は周囲に防御無視のフィールドを展開、敵の動きを止めます。敵の包囲からライン移動で逃れ、孤立した敵をロックオン。追ってきた相手をロックした敵のほうへ吹っ飛ばし、十分な数の相手がまとまったところで周囲を巻き込む大魔法。相手の大ぶりな技をバーストで止め、移動系の技で敵の少ないほうへ離脱後、敵を吹き飛ばしてまとめる。攻撃ではなくチャンスメイク。変化する状況に合わせて動くことで、一瞬一瞬が長く感じられるほどの濃密な時間が展開するのです。

隠しコマンド（ストーリーモードクリア&クエスト100回以上クリア後、モード選択画面でLかRボタンを押しつつ選択）により「婆」「少年」「オーク」「ジャイアントスパイダー」といった隠しキャラが協力モードに加わることで、よりバラエティ豊かなプレイが楽しめます。

序盤はスロースタートな感があるのですが、本番は敵の大群が襲いかかってきてから。

敗北を胸に立ち上がった時が真のスタート。学ぶことで可能性も爽快さもアップしていくのですが、その過程はまさに正統派のアクションゲームでこそ味わえるものなのです。

決める！ 吹き飛ばせ！ 爽快ロックオン！

相手にロックオン攻撃でマーカを付けると、攻撃力が2倍になるのに加え、吹き飛ばし攻撃の犠牲者がマーカの方へ飛んでいくようになる。マーカとラインが違っていると、自分の後ろにいたり、物理法則を無視して犠牲者がカッ飛んでいくさまは爽快の一語。犠牲者が別の相手にぶつくと大爆発を起こし、爆発に巻き込まれた相手がさらに爆発、さらに別の相手を巻き込んでいく破壊の嵐が吹き荒れるのだ。この特性をうまく使い、相手をまとめるのが本作のキモ。爽快感と攻略性を両立したシステムと言える。



魔法や飛び道具もマーカに向けて飛ぶように。ラインをまたいだ遠距離攻撃も可能となり戦略性も高まる



『CODE OF PRINCESS』 スタッフインタビュー



株式会社アガツマ・エンタテインメント

日景信広

Nobuhiro Hikage



有限会社スタジオ最前線

近藤敏信

Toshinobu Kondo



有限会社リリースユニバーサルネットワーク

右京雅生

Masaki Ukyo

Interview= 箭本進一(フリーライター)

フィギュアから生まれた アクションゲーム

——本日はよろしくお願ひします。まずはご担当を教えてください。

近藤 『コード・オブ・プリンセス』(以下『COP』)ではディレクターをやりました。キャラクター原案の西村キヌさんのキャラクターをどうゲームにするか、そして制作現場を作る部分を担当しました。

右京 自分はメインプログラマーです。ゲームルールと、プレイヤーキャラクターのプログラムと調整すべてを行いました。

日景 プロモーション全般と声優さんのキャスティングをしました。

——ゲーム版『COP』制作のきっかけを教えてください。

近藤 西村キヌさんデザインの「ソランジュ」フィギュアが『COP』の企画の原点で、最初、ゲームは存在していませんでした。フィギュアの打ち合わせがあった日にたまたま同席したんですが、ソランジュのデザインは、キヌさんが「こんなゲームがあったらいいな」というのを想定して描いているということ、設定ラフなど資料を見せてもらいました。魅力的でした!「ぜひ、この

ストーリー原案&キャラクターデザイン 西村キヌ先生からのメッセージ

こんにちは〜、西村キヌです。「こんなゲームで遊べたらいいな〜」と、好みのキャラだけで俺パーティを組んでみる…というような妄想をして遊んでみたことが誰しも一度はあるかと思いますが、そんな寝言がまさか現実になる日が来ようとは…いや〜この業界長くやってるとこんなご褒美があるんですね!

基本出オチのみの設定を生かしつつ楽しいゲームに昇華していただき、本当に開発のスタジオ最前線さんとそれを大乗り気で売り出してくれたアガツマさんにはもう足を向けて寝られないですね。

ちなみに姫のすごいビキニアーマーですが我々の年代的には女剣士といえはこういうものだったので何ら問題はないんですよ〜!

設定的には生温かい目で、ゲームはガチンコで楽しんでくださいな!

ゲームをウチで作らせてください」と話をしたんです。その時の企画は『ドキッ! 女だらけのRPG!!』ポロリもあるよ」というRPGでした。キャラクターたちが生き生きとしていたし、スタンダードなRPGを斜めに見たような内容も共感できました。自分たちは「ストリートファイ

ターII」世代なので、キヌさんのキャラクターがゲームの中で生き生きと動き回る姿がイメージできたんです。キャラクターと世界観はキヌさんのアイデアを最大限に活かし、アクションゲーム的な部分は右京とはん(※1)が中心になって制作したんです。



※1 はん キャラクターデザイナー。『ガーディアンヒーローズ』、『ガンスターヒーローズ』などを手がける。

パズルのような開発 ロックオンの意味

『COP』が2Dゲーム的な絵作りになった理由はなんでしようか。

近藤 3Dゲームにするより、板状ポリゴンに絵を貼りつけた2Dゲーム的な絵作りにしたほうが映えるんじゃないかという判断です。2Dアニメを描いていた時にもっとたくさん絵を滑らかに動かしたいという思いがあって、現在はそれが実現できるといふプラスのモチベーションがありました。ラインスクロールになったのは右京がいるからです。

右京 私は昔『ガーディアンヒーローズ』(※2)でラインスクロールのシステムを考案しました。現在こうしたゲームは非常に少ないので、今の若いユーザーさんに楽しんでいただきたいと作っていました。

——初めての3DSでの開発ですが、制作時の苦労などありますか？

右京 たくさんのキャラクターを表示する為には、ハードの特性にあわせて設計しないといけません。今回は、『V-RAM』に置いたデータをそのまま描画するものと「ゲームカードから圧縮した絵をメインメモリに転送、それを解凍してV-RAMへ

ストリーミングして描画する」ものをうまく組み合わせ、多くのキャラクターの同時表示を実現しています。

パズルのように四苦八苦しました。

近藤 小さなところなんですけど、従来の格闘ゲームの「2Pカラー」のように、パレットの切り替えではなく、『COP』では、色違いごとに別のデータを用意しています。

——「ロックオンシステム」はどんなコンセプトで生まれたんですか？

近藤 ネットで遊ぶ際、プレイヤーが意思疎通する手段でした。ロックオンカーソルが足元に出ると「仲間がコイツを狙っている、この人が敵から狙われている」のが目に見え、知らない人が連携できる。これをシェアしたのが今の形です。最初は下画面のリーダーをタッチして味方や複数の敵をロックできましたが、複雑だったのと「コントローラから指を離してタッチしにくい」ことがアクションゲームのテンポを阻害することからやめました。

——難産だったキャラクターは？

近藤 絵的に難産だったキャラクターはいないですね。映えるデザインですし、どんな技を出せるのかも設定から膨らませやすい。キャラクター数とアニメーション量がすごかつ

たのである意味全員難産だったかも。

右京 ゴゾ子(レディ・ゴゾ)にはテコ入れが入りました。最初はもっと魔法寄りでしたが、肉弾戦を入れたほうがいいと現在の形になりました。魔法はコツのあるものにしたかったのも、その調整に苦労しました。T・牙や月影は格闘系という得意分野だったので制作も調整もすぐ楽で、逆にアルケミーは杖と本人が別々に動くので少し面倒でした。

近藤 昔のアクションゲームはキャラクターそれぞれの攻撃や操作感が全然別モノだったりしましたが、『COP』もそんな「ゲームが変わる感じ」を狙っていましたね。格闘で戦う人も、弾を撃つ人もいる。

右京 当初はみんな全く使い方が違ったので基本をかなり統一しました。——一番複雑だったのは誰ですか？

右京 月影です。技を出す条件がいろいろ特殊なうえ、剣攻撃があまりに遅いし、ただの大攻撃が相手の攻撃を受け止める技だったり。どんな入力にしてもヘンなことしかない。

近藤 キャラ作りでは、はんがアイデアを膨らませ、右京がたたむ。

右京 はんとはトレジャー在籍時、『ガーディアンヒーローズ』もそういう作り方をしていました。

想定外をみんなで笑う おらかなゲームの時代

『COP』には昔懐かしい隠しコマンドが存在していますね。

近藤 昔ながらのゲームを復活させるという側面もあり、隠しコマンドのわくわく感も欲しかったのでこっそり頼んで実装してもらったんです。

右京 自分はネット放送で発表されるまで隠しコマンドが入っていることを知らなかったんですよ。

近藤 簡単なコマンドなのでバレると思ってたんですが。隠しコマンドがあるとは思っていなかったのかも。

日景 (Usurean放送で)高橋名人に隠しコマンドを発表していただいた後の盛り上がりは大きく、早く隠しキャラクターを育てたいという方がたくさんおられたようでした。

近藤 隠しキャラクターは、みんなで奇声を上げながら盛り上がれる、ハチャメチャでおらかな部分のあるゲームを想定して作りました。作った自分たちが「ボマーインセクト」で自爆して大笑いしちゃうくらいで。

——下画面の解説に「HPを消費する技だ」的なことが書いてあるので普通の技なのかと思いきや、使うと即座に死亡してしまう……。

※2 『ガーディアンヒーローズ』 1996年にセガサターンで発売されたアクションRPG。ラインスクロール2作目。神から市民まで使って対戦できるおらかな内容。



コード・オブ・プリンセス/ ザ・フィギュア 姫君戦士ソランジュ 黒衣 ver.

■企画・発売: empty
■販売元: empty ONLINESHOP
■2012年7月26日
■10290円(税込)
■サイズ: 1/7スケール
全高約32cm(台座込み)
■仕様: PVC・ABS、塗装済完成品
■キャラクターデザイン: 西村キヌ
■原型制作: 濱崎剛
©empty/西村キヌ

コード・オブ・プリンセス/ ザ・フィギュア 姫君戦士ソランジュ

■企画・発売: empty
■販売元: empty ONLINESHOP
■2012年1月27日
■10290円(税込)
■サイズ: 1/7スケール
全高約32cm(台座込み)
■仕様: PVC・ABS、塗装済完成品
■キャラクターデザイン: 西村キヌ
■原型制作: 濱崎剛
©empty/西村キヌ



広がる『CODE OF PRINCESS』ワールド



コード・オブ・プリンセス カードゲーム

■発売元: スタジオ最前線
■2012年5月23日
■3200円(税込)
■イラスト: 西村キヌ
■ゲームデザイン: 木皿儀 準一
■対象年齢: 12歳以上
■プレイ人数: 2~4人
©2012 スタジオ最前線
©Agatsuma Entertainment Co., Ltd.
©empty/西村キヌ



CODE OF PRINCESS オリジナル サウンドトラック

■発売: アガツマ・エンタテインメント
■2012年7月7日
■2980円(税込)
■2枚組
©Dog Ear Records Co., Ltd.
©Agatsuma Entertainment Co., Ltd.
©empty/西村キヌ

右京 作り手も楽しんで作っていました。デバッグの時なんかもうワイワイと楽しみなが作業していました。日景 プロデューサーの中島もゲーム大好きで、ゲーム向け作品を作りたいと何年も考えていました。本プロジェクトでやっと願いが叶った

右京 キャラ名へのツッコミも多かったです。ゾゾ子が無意識に「うーん」といって、さすがキヌ先生はすごいなと。近藤 クリエイター関係からの反応がすごく面白かったですね。普段はあまり発言されない方も『COP』に関しては喜々として感想を寄せてくださる。

近藤 昔のゲームはお行儀良く枠の中にはまってる面白さではなく、想定外のことがいろいろ起きて、みんな笑って遊ぶものでした。そんなおもしろさを楽しんでもくれたらいいなあと。いわゆる「バカゲー」的なゲームがどんどんなくなってきているように感じられますが、一生懸命作ったバカゲーと一緒に笑って笑ってくれたりすると楽しいなあと。今はなくなったものを「楽しかったよ」と再提示してるんですね。

右京 発売直後のランクマッチにすごい月影が一回も勝てませんでした。こちらが何をしようとしてい

日景 「もっとベルトアクションを出して」との声が非常に多かったです。右京 キャラ名へのツッコミも多かったです。ゾゾ子が無意識に「うーん」といって、さすがキヌ先生はすごいなと。近藤 クリエイター関係からの反応がすごく面白かったですね。普段はあまり発言されない方も『COP』に関しては喜々として感想を寄せてくださる。

と。現在もスタジオ最前線さんとプロジェクトが進行中です。今後、ゲーム向け作品も出していきます。サントラの反響はどうですか？ 近藤 音楽担当のサウンドユニットACEさんはゲームを相当やり込んでいて、「少女」(※3)以外の全員をレベル99にしたそうです。そういう方が曲を作られているので、ゲームに合わないわけがない。カードゲームも、ゲームを遊んだ弊社カード事業部から「これは面白いのでぜひカードゲームを作らせてくれ」と申し出があったんです。商売として広がっているというより、作っている人たちが作品を愛してくれた結果として、さまざまな広がり生まれた。日景 10月には北米版も出ますので、その反応が気になる場所ですね。海外のアクションゲーマーたちの間でも盛り上がってほしいです。

※3 少女 裏技で使用可能となる一般市民のひとり。声で攻撃する、『COP』らしいキャラクター。

るかすべてわかっていて、攻撃してもキャッチ技で受け止められる。

アクションゲームは爽快感、そして自分で組み立てる戦い

——ぜひ見てほしいキャラクターや、その見どころなどありますか？

近藤 「COP」はプレイヤーさんが成長されると自ら戦局を組み立てられるようになるんです。最初は、やみくもに攻撃してただけだったのが、ロックオンを使って敵をまとめたりできる。これはベルトスクロールそのものの魅力でもありますね。ここまで来ると、目の前が開けたようにゲームが違って見えるようになりますので、ソランジュで「COP」らしさをつかんでほしいです。

右京 自分はスピード系のキャラクターが好きなので、アリーは使っていて気持ちいいですね。

近藤 アリーは、敵をロックオンした状態で後ろ向きに爆弾を投げるのが格好良く好きですね。エンディングのスタッフロールで流れるプレイも自分が担当しているんですが、そこでアリーが後ろ向きに爆弾を投げる姿をぜひ見てほしいですね。

日景 僕はゾゾ子を育て終わったところ。次にアルケミーを育てよ

うとしているんですが、難しい。使いこなせる方に対戦で会いたいです。

右京 『ストII』がはやってた頃、対戦をみんな楽しんでできなかったと思います、空間が1ラインで足りないの

でラインスクロールを考案しました。——では、アクションゲームを作るうえで重視している点というのはどこでしょうか？

右京 爽快感です。アクションゲームは単純作業に陥りがちですが、いかに面白く飽きさせず、アドレナリンが出るようなものにするか。

近藤 アクションゲームは実際に操作しないと完成しないところがありますね。企画書に「爽快感」とか「気持ち良く」って書くのは簡単ですけど、手触りなど作りながら確かめていく部分はたくさんあると思うので。

右京 敵一匹倒すにしても、さまざまなバリエーションの技で倒せるようにしています。技のテンポやつながりも工夫していて、技も一定のリズムではなく、流動的に加速しながら出していく演出をしています。リズムの組み合わせでも技の面白さが出せますので、そこは気をつけていて、同じような技でも、ヒットウェイト（※4）が少し長いなど、細か

い調整を感覚的に施しています。

近藤 ジャッキー・チェンも「相手を殴るのも一定リズムではなく、パン・パン・パン」より「パン！ パン！ パン！」だと言っていましたね。

作り手としての原点

——ユーザー目線での「心のアクションゲーム」は何でしょう。

右京 私がゲーム業界に入るきっかけになった『源平討魔伝』（※5）です。本当に好きで好きで、センスに惚れてやり込んで、終わらずに遊び続けられるくらいの腕前になりました。

た。モードによってゲームが変わるのも好きで「こういうゲームが作りたい」と思いましたね。最近遊んだ『デビルメイクライ3』は「アクションゲームってこんなに格好良くなるのか」と、これを越えるゲームを作りたいというモチベーションがわいてきました。ベルトスクロールアクションは平面的なマップが多かったんですけれど、『ゴールデンアックス』の地形は起伏に富んでいて、『アドバンスガースディアンヒーローズ』の開発で影響を受けました。

近藤 自分はX-Turbo IIユーザーで、思い出深いのは『夢幻戦士ヴァリス』（※6）ですね。ゲームオーバーになったとき、主人公の優子が雨宿りしていた所にカバンだけが置き去りにされているという演出もオシヤレで。美少女ものや萌えの原点なんでしょうけど、初代作は商業的な要請というより、こういうものがピュアに好きで作った雰囲気があつて、面白かったし影響も受けました。あとは『ファイナルファイト』や『ゼロチーム』（※7）が大好きで。はんは『エイリアンVSプレデター』をやり込んでいましたね。

日景 僕は『ダブルドラゴン』をよくやっていました。肘鉄が当たったときの重さと音がとてもいい。あの音と演出でなかったら、あそこまで気持ち良くなかったでしょうね。——最後にひと言お願いします。

近藤 次回作につながるような遊びます。未プレイの方も、みんなで遊ぶ楽しさを体感できるように作ってありますので、ぜひお友だちを巻き込んでワイワイ遊んでください。

右京 次の機会がありましたら、もっとすごいものになりたいと考えています。期待して待っていてください。
日景 遊んでいただけでない方も触ってみて感じられることもあると思いますので、よろしくお願いします。

※4 ヒットウェイト 攻撃が当たった際、スローモーションにしたり動きを止めたりすることで攻撃の重さを表現する技法。

※5 『源平討魔伝』 1986年ナムコのアクションゲーム。和風の世界観と、見下ろし視点や横スクロールのアクションなど、さまざまなモードを持つ。

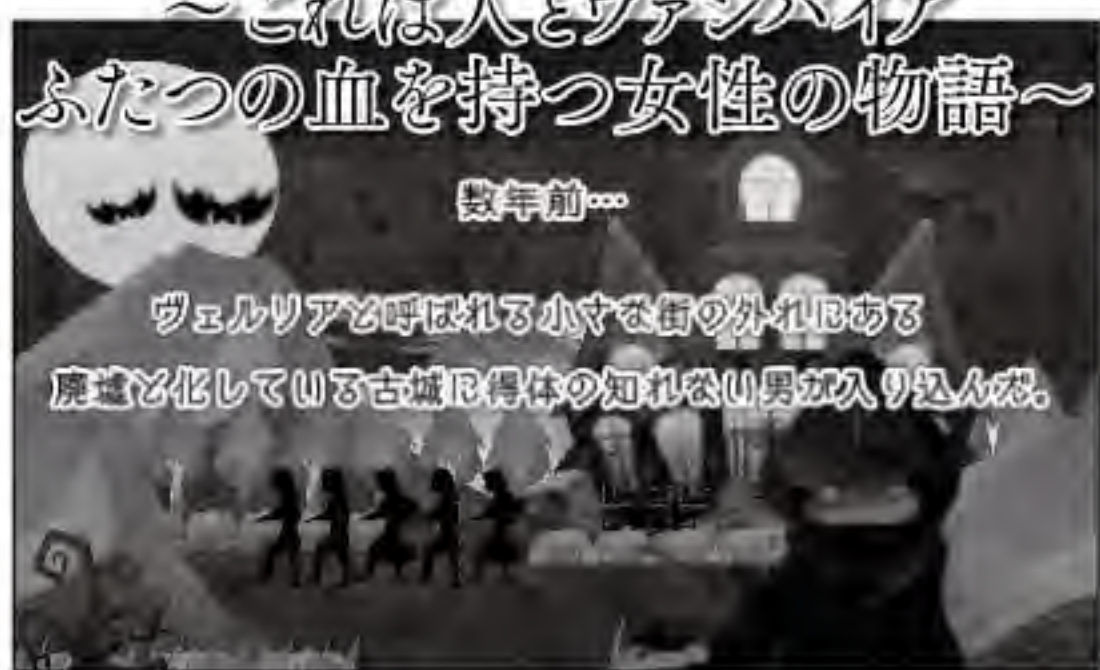
※6 『夢幻戦士ヴァリス』 1986年日本テレネット販売のアクションゲーム。女子高生・優子がセーラー服から異世界の戦士となり怪物と戦う。

※7 『ゼロチーム』 1993年セーブ開発発売のベルトスクロールアクション。小さなキャラクターが小気味よく動く、隠れた名作。

～これは人とヴァンパイア ふたつの血を持つ女性の物語～

数年前…

ヴェルリアと呼ばれる小さな街の外れにある
廃墟と化している古城に得体の知れない男が入り込んだ。



3DS

ブラッディヴァンパイア

■ニンテンドー 3DS ダウンロードソフト ■シルバースタージャパン
■2012年4月25日 ■600円(税込) ■CERO A (全年齢対象)
©SilverStar Japan Text=糸井賢一(フリーライター)



この世界のヴァンパイアは個体によって異なる能力を持つ。ラティスの能力は魔法が使えること。攻撃や防御に使い、コウモリや狼に姿を変えることができる魔法はゲームに行きづまったときに真価を発揮する

間に干渉しないというものだ。

し出す代わりに、ヴァンパイアは人間が存在し、両者の間には協定が結ばれていた。それは人間が生け贄を差し出す代わりに、ヴァンパイアは人間

へと広まっていった……」

姿だった。その後、ヴェルリアを訪れたある商人がみたものは、無人の街となった

まで以上に古城には近づかなくなっていた。

「数年前……ヴェルリアと呼ばれる小さな街の外れにある廃墟と化している古城に得体の知れない男が入り込んだ。

かわいいキャラクターだけど、実は体当たりアクション!

ラティスに仕えるヴァンパイア。素性は謎だらけだが、ラティスにとって唯一、心を許せる理解者

セレッサ



しめられる佳作アクションだ。

ゲームはスタンダードな横視点のアクションゲーム。プレイヤーはラティスを操り、魔獣の待ち受ける、迷路のように入り組んだ構造の古城を突破し、事件の核心へと踏み込んでいくのが目的となる。一見、かわいらしいキャラクターたちから、ゆるい雰囲気ของเกมに見えるが、その実、かゆいところに敵が攻撃を放ってくる、底意地の悪さ(笑)に苦しめられる佳作アクションだ。

主人公のラティスリヴィクトリアは、ヴェルリアの事件の裏にヴァンパイアが存在が隠れていることを見抜き、なぜ古城に居座るヴァンパイアは協定に背き、人間たちを襲ったのか疑問を抱く。ラティスと彼女に仕える生粋のヴァンパイア、セレッサリヴァッセルは古城へと赴き、事件の真相を探るのだった。

ラティス



人間とヴァンパイアの混血児。一見、ただの女の子だが、屈強な魔獣を倒すほどの力を秘めている



デュボア

ラティスがお得意さんになると見抜くや、古城のあちこちに先回りして店を開く商人



広大な敷地を行ったり来たり 敵よりてこずるマップ攻略

ラティスは弱い女の子に見えるが、実は魔獣を素手でも倒せる強さを持っている。魔法は強力だが魔術力を消費するため、魔術力の少ない序盤は敵に体当たりをしての直接攻撃が主力となる。

古城に散らばるアイテムを拾う、



またはデュボアの店からアイテムを買うことで、ラティスの能力は強化される。本作は序章という位置づけのため手始めの感が強く、操作に慣れた中盤以降はボス魔獣戦を含め、戦闘で苦戦することは少なくなる。

最大の難関はマップ攻略で、広大な敷地のどこにアイテムがあり、どうやれば入手できるかを考えながら進めることになる。記憶力に自信がないなら、メモを取りながら進めるというだろう。



ボス魔獣のメデューサが出現。十分に能力を強化していれば問題なく倒せるはずだ



バルギス

強力なヴァンパイアだが、見た目のとおり若干、経験不足な面もある。ラティスたちを甘く見ているが……



ヘンルーダ

バルギスに従う上位の魔獣。彼女もまたラティスたちを甘く見たため、その足元をすくわれ続けることに



立体の ドット絵、 回す・ひらめき

Text=
箭本進一
(フリーライター)



フェズ

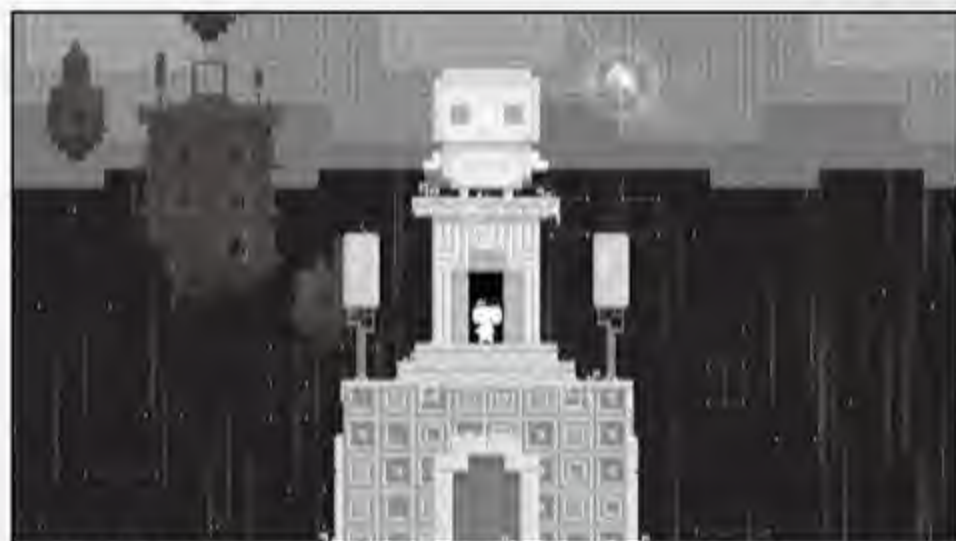
360

■発売：日本マイクロソフト
開発：Polytron Corporation
■2012年4月13日
■800マイクロソフトポイント
■CERO A (全年齢対象)
©2009-2012 Polytron Corporation. All Rights Reserved

回り込む視点

例え話をしましょう。ファミコンの『スーパーマリオ』はコースを横から見た視点でゲームが進みます。ですが、これを真正面や裏側から見られるとすればどうでしょう。ゴール地点にあるおなじみの砦には裏口があるかもしれませんし、旗の裏側には見たこともないマークが描かれているかもしれません。

『フェズ』はドット絵という平面の表現に、思考力で新しい意味を見いだした革新的な作品です。ジャンルとしては「横視点のジャンプアクション+パズル」。トルコ帽 (tên) をかぶった主人公のゴメズを操り、マップ上に点在する「キューブ」を集めます。操作感覚は同ジャンルの伝



ドット絵的なビジュアルとゲーム性を融合させ、あえてメッセージを最小限度に抑えることで謎と神秘を際立たせる手法が素晴らしい

統的なもの。足場を飛び渡り、ツタをよじ登ってキューブを目指すさまは「昔懐かしい」とも言えます。しかしゲーム内容は現世代でしか実現し得ないもの。キーワードは「視点を回す」ことにあります。

主人公のゴメズはドット絵のような見た目を持つ平面世界で暮らしていましたが、ある時啓示を受け、世界が立体であることに気づきます。実は世界は立方体で構成されており、奥行きというものが存在していたのです。目覚めたゴメズは「視点

を変える」能力を得ました。レトリガー・Rトリガーを押すことで背景が90度ずつ回転するのです。ここで冒頭の例え話を思い出してください。視点を回すことでドット絵世界の裏側や側面を見られるわけです。

面白いのが、世界が立方体でありながらも、同時に平面であるところ。不思議空間を作り出すポイントは「奥行きを無視できる」こと。たとえば、ジャンプでは届かない場所に柱があったとします。横に長い長方形の土地があり、その対角線上に2本の柱が立っているところを、真横から見ていると考えるください。両手の人差し指を一本は手前に、もう一本は少し離れた奥に立て、柱に見立てるとわかりやすいです。ここで奥に立てた指を支点に、手前の指をぐるりと回り込ませてください。視点が長方形の短いほうの辺へ回り込むことで、奥行きを抜きにした「見た目」上での距離が「縮まった」ことがわかりただけでしょう。

本来の意味の3Dだと、奥行きがあるため柱 (指) の距離はそのままですが、『フェズ』では奥行きを無視できるため二つの柱はジャンプで行き来できるようになりました。3Dでありながら2Dなのです。

視点を換え、見えないものを見る

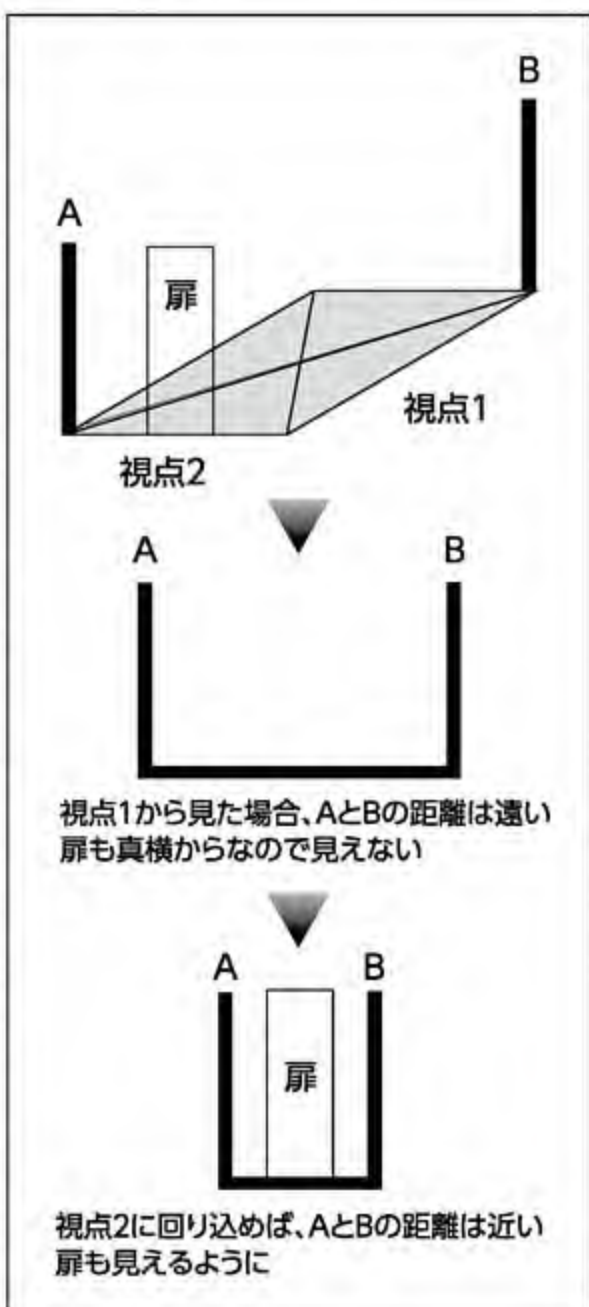


二つの足場は鐘を挟んだ遠く的位置にあり、このままではジャンプしても届かない



視点を回り込ませることで、足場の距離は縮まる。奥行きを無視できるので、飛び渡れるように

『フェズ』のマップは3Dながら視点は2D。カメラを2Dゲームのように固定することで、「カメラの角度や位置でゲームがわかりにくくなる」という3Dゲームの問題を解決、2Dのわかりやすさと3Dの広がり両立している



ドット絵の詩情

ドット絵的な『フェズ』の世界はプレイヤーの感情に訴えかける力を持っています。

冒険はのどかな村から始まり、雷の鳴り響く不気味な墓場や灯台のそばへ、そして天に浮く遺跡へ踏み込み、どんどん人里から離れていきます。心細さは募りますが、「視点の回転に合わせて首を巡らせるフクロウの巨像」「天から下向きに生えたピラミッド」「空間に開いた穴から星空が見えるブラックホール」といっ

た景観が探求心を刺激します。『フェズ』の画面はドット絵風で写実的ではありませんが、描かれる世界は詩情豊かなのです。

本作の難度は高く、行き詰まってしまうとあらゆる出来事が解決への予兆に見えます。物語について与えられる情報は最低限度で、プレイヤー自身が事情を推察するしかありません。これは8ビットや16ビットの時代、ゲームへの予備知識も、先の展開やポリリウムを先読みする経験もなく、ドット絵が織りなす（R G B各値ゼロの闇に満ちた）世界に翻弄された体験と重なります。



空中に浮かぶ黒いドットの穴はブラックホール。吸い込まれるとアウトという危険な穴だが、その向こうに瞬く星が美しい

先にあるのは喜ばしいことか、悲しいことかすらわからない。しかし、ゲームに魅せられた身としては歩みを止めることなどできません。謎を解くにはゲーム内の視点だけでなく、思考の方向転換も必要です。言葉少なな世界の中、自らの力でヒントを探し出す。その苦悩と喜びは、まるで昔のゲーム体験のようです。『フェズ』は、真夜中のゲームセンタで、見知らぬ輸入ゲームを遊んだ時の不安と期待、そして探求心を現代によみがえらせてくれるのです。

※ 2012年4月～6月までにゲームを遊び、6月配信のパッチを適用した場合、セーブデータが破損するという可能性が指摘されている。開発元によれば「プレイヤーの1%以下」であり「新規にゲームを始めれば問題ない」とのことなので該当する人は注意されたい。



悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair

伝説の名作アクションゲーム
往年のドット絵を堪能せよ……!!

『悪魔城ドラキュラ』シリーズは1986年に第一弾がファミコンのディスクシステムで発売され、今日まで熱狂的にファンの心をつかみ続けている名シリーズだ。現在まで無数のタイトルが発表されているが、この『Harmony of Despair』はオールドファンの心を熱くする2Dドット絵にこだわった画面がまず特徴的。登場する敵モンスターはもちろん、ダメージ床や届かなそうで届く移動床の数々などは、まさに古き良き2Dアクションゲームを彷彿とさせる。

伝説の名作が
ダウンロードコンテンツで
燦然と輝く

悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair

PS3 ■PlayStation®Network ■KONAMI
■2012年3月29日 ■1200円(税込)
■CERO B (12才以上対象)

360 ■Xbox LIVE アーケード ■KONAMI
■2010年8月4日
■1200マイクロソフトポイント
■CERO B (12才以上対象)
©Konami Digital Entertainment

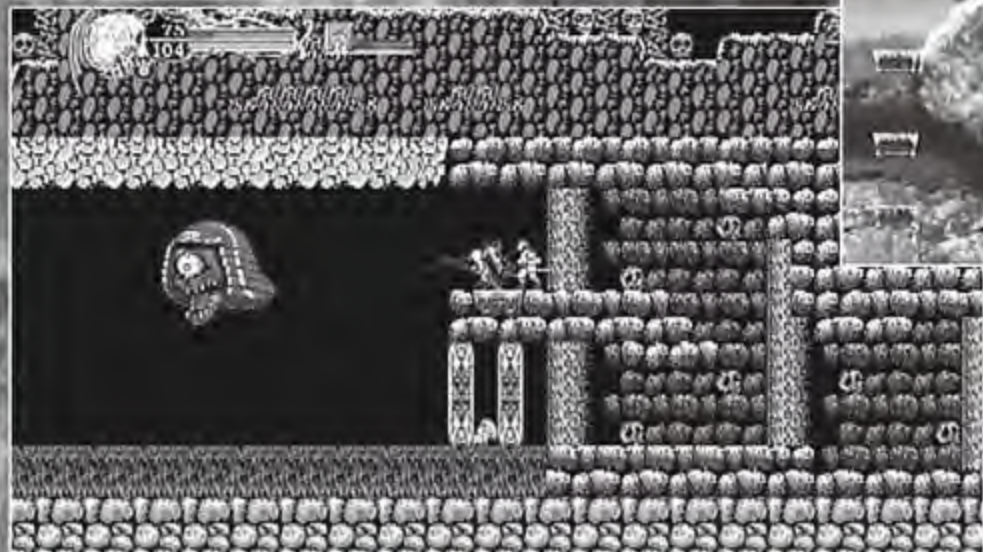
Text=多摩川かせんじき(武蔵野プロ)

登場するプレイヤーキャラクターはダウンロードコンテンツで追加できるものを含めると全部で11名。過去のシリーズ作に登場した主人公格のキャラクターで楽しむことができる。

キャラクターによって一定の有利不利はあるものの、基本的にはどのキャラクターを使っても楽しめる作りになっているので、「麗しのアルカード様にまた会いたい」、「シャノアたんのお色気はたまらなかったなあ」などキャラクターへの思い入れでゲームを始めてみるのもまた一興である。

どのキャラクターにも一定の成長要素があるのも嬉しい。そのため、よほど高レベルのステージでもない限り、繰り返しプレイしてキャラクターを育成すれば、多少の実力差があっても、多人数プレイを楽しめるのも見逃せないポイント。ネットを介した多人数プレイで協力し合ったり、先のステージのレアアイテムを獲得するなどの楽しみ方もある。

ダウンロードコンテンツでは追加キャラクターのほか、新しいマップやサウンドなどを購入することが可能。中には過去作に登場した懐かしのステージを模したものも……?



やはり特筆すべきは美麗なる2Dグラフィック。3D演算やモーションなどに最先端の技術力を集めた最新作に勝るとも劣らない造形美は一見の価値あり。オールドファンにもたまらない

特務機関エクレシアの
女性戦士



シャノア

[CV:桑島法子]

登場作品
『悪魔城ドラキュラ
奪われた刻印』(DS)

伝説の鞭を受け継ぐ
モリス家の末裔



ジョナサン・
モリス

[CV:櫻井孝宏]

登場作品
『悪魔城ドラキュラ
ギャラリーオブパピルス』(DS)

華麗なる
ドラキュラの末裔



アルカード

[CV:置鮎龍太郎]

登場作品
『悪魔城ドラキュラX
月下の夜想曲』(PS)

歴代
『ドラキュラ』
シリーズの
キャラクター
(+α)が参戦!!

『Harmony of De-
spair』に登場するキ
ャラクターたちを
一挙に紹介!! かつ
て『ドラキュラ』に
運命を翻弄された
過去を清算せよ!!

カルト教団の動きを探る
教会所属の魔法使い



ヨーコ・
ヴェルナンデス

[CV:高梁碧]

登場作品
『悪魔城ドラキュラ
蒼月の十字架』(DS)

かつてドラキュラを滅ぼした
壮健なるベテランハンター



ユリウス・
ベルモンド

[CV:稲田徹]

登場作品
『悪魔城ドラキュラ
蒼月の十字架』(DS)

天才魔法使いは
ドラキュラ討伐の最終兵器



シャーロット・
オーリン

[CV:かかずゆみ]

登場作品
『悪魔城ドラキュラ
ギャラリーオブパピルス』(DS)

魔物の魂を支配する
ドラキュラの生まれ変わり



来須蒼真

[CV:緑川光]

登場作品
『悪魔城ドラキュラ
蒼月の十字架』(DS)

かつて龍骨鬼を倒した
月氏三兄弟の末弟



月風魔

[CV:なし]

登場作品
『月風魔伝』(FC)

トランシルヴァニアの
英雄が今ここに蘇る



シモン・
ベルモンド

[CV:なし]

登場作品
『悪魔城ドラキュラ』(FC)

幼き身で聖獣を
呼ぶ稀代の英傑



マリア・
ラーネッド

[CV:斎藤千和]

登場作品
『悪魔城ドラキュラX
血の輪廻』(PCE)

ベルモンド家の末裔は
伝来の鞭で魔物に挑む



リヒター・
ベルモンド

[CV:梁田清之]

登場作品
『悪魔城ドラキュラX
血の輪廻』(PCE)

「やってみた」 悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair

俺たちが



革命を
起こすぜ!



上: シモン・ベルモンド
下: 月風魔

『悪魔城ドラキュラ』といえば初代あるいは『月下の夜想曲』という、ややロートル気味の筆者が本作を熱血プレイ! 古き良き2Dアクションとまさかの難度に若干押され気味、だけど今日も鞭が唸るッ!!

新作2Dアクションと聞いて
おじさんがやってきましたよ

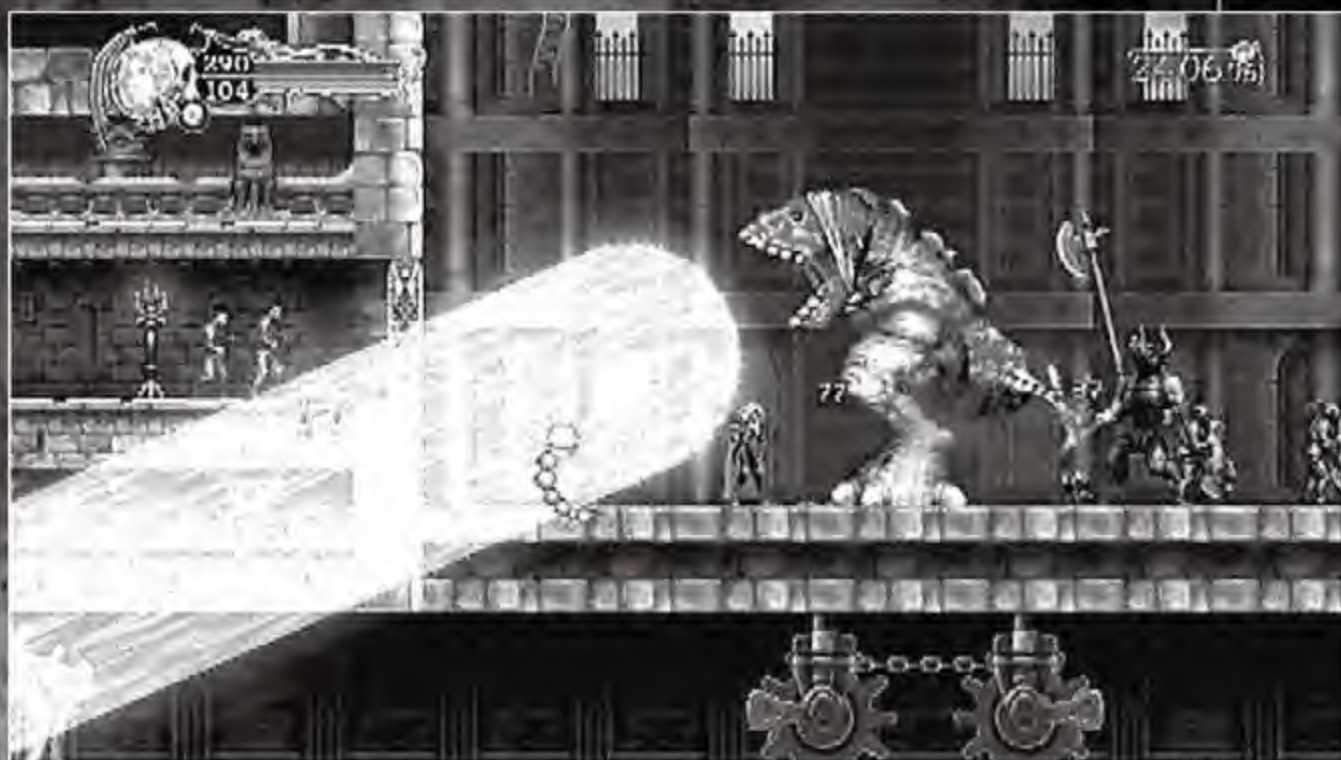
好きなゲームはいわゆるナンバリングのJ・RPGや三国志系のアクションやシミュレーション。新しいジャンルに手を出すにはちょっと億劫、だけど復刻タイトルじゃなくて新作もやってみたい……、そんな保守的おじさんプレイヤーの琴線にグッと触れまくる『Harmony of Despair』。多人数プレイも可能(オフラインのローカルプレイではPS3版のみ)とあって、もしかしてファミリーでも楽しめるのでは、という淡い期待も持ちつつ、ダウンロードしてみたのでありました。

最初から使えるキャラクターはアルカード、来須蒼真、ジョナサン・モリス、シャノア、シャーロット・オーリンの5キャラクター(PS3版では7キャラクター)。中でも見覚えのある『月下の夜想曲』のアルカードを選んで最初はプレイ。銀色長髪のキャラクターにはやっぱり憧れるしね!(「BASTARD!!!」を読んで育った世代) 渋すぎる置鮎ボイスに痺れつつレッツ・スター

ト。第一ステージは画面外から飛んでくる巨大ワームっぽいボスのレーザーがかったちょいいい館でございます。思いのほか歯応えのある難度に驚きつつも、思えば最近のヌルいバランスに自分が慣れきってしまったのでは、と反省しつつ武器防具をそろえてなんとかクリア。各所に配置されたスイッチなどの仕掛けをオンオフしながら進んでいくオーソドックスなシステムに、おじさんも納得の楽しみを得るのでした。

いよいよ準備運動は終了?
懐かしのキャラクターでGO!

ここらへんで謝っておきますが、本作をプレイした動機がもうひとつありました。それは我が青春のキャラクター、月風魔さんが登場するという触れ込みでございます……。おそらく子供時代、ヒゲの兄弟や何やを差し置いて、もっともやり込んだであろうアクションゲーム『月風魔伝』の主人公が登場するのだからたまりません。正統主人公っぽいキャラで1ステージクリアしたんだから、ちょっと邪道っぽいキャラ使ってもいいよ……ね?



まず最初に触ってしたのは銀髪のアルカード様。ほかのキャラクターと比べてアイテムで強くなる割合が大きいので、育成はリアルラック頼みな部分が大きいもよう

というワケで月風魔、『ドラキュラ』の世界にまさかの降臨でございます。

さてその月風魔さんですが、……うお、強ええ。超強ええ……。最初から装備がある程度そろっている……、というか初期鎧の「甲冑」がとんでもない防御力のため、スイスイステージを進めます。しかもこの「甲冑」、ほかの男性キャラクターなら漏れなく装備できるもよう。ほかの追加キャラクターよりもやや割安なので、とりあえずダウンロードするのもお薦めですぞ諸兄(なんかちよっ



超名作『月風魔伝』よりまさかの月風魔さんが登場!! かつてプレイヤーを助けた数々の武具は健在。序盤から強力な武具を装備しているのも嬉しい



『コナミワイワイワールド』……じゃなかった元祖『悪魔城ドラキュラ』でその勇姿を世界に知らしめたシモン・ベルモンドさん。追加BGMもマジオススメ

とズルい気もしないでもないが……。さらにサブウェポンには守り太鼓や月氏手裏剣、呪いの爆薬と懐かしくて感涙ちよちよ切れる装備が目白押し。その昔、手裏剣や爆薬で中ボス瞬殺したような、しないような……（割と曖昧）。

マルチプレイがすげー楽しい！
ファミリ層にもお薦めかも？

休日に月風魔使ってウキウキプレイしていたら、小学三年生の息子が「僕にも遊ばせろ」としつこ

く迫り来る。宿題終わらせたらいいよと言ったら速攻で終わらせてきやがったので、いつもそのスピードで勉強しろよ……、と思いつつも月風魔をバントタッチ。ならばと『コナミワイワイワールド』でやり込んだシモンを早速ダウンロードしたのでありました。ツツコミは受け付けません。何と言っても元祖主人公であるシモンさん。追加キャラらしく最初からクロス（十字架）、斧、聖書、聖水と優秀なサブウェポンをそろえています。そういえばクロスとか『ワイワイワールド』で連

打するとあつという間に弾丸が尽きたっけ、などと回想しつつ、悪魔城を突き進む我が親子ヴァンパイア・ハンターなのであります。

しかしこの『Harmony of Despair』、冒頭にも書きましたがなかなか歯応えのある難度でございます。人形への対策を知らないであつという間にアイアンメイデン送りにされる第二ステージや、とんでもない大きさ（だいたらぼっち級）のボスが待ち受ける第三ステージ、法則を理解しないと一生絵画の世界をさまよい続ける第四ステージなど中盤から気の抜けない戦いが続きます。

レアアイテムの取得や各種育成要素もあり、たとえステージをクリアできなくても経験値の積み重ねによって、また新しい攻略法が生まれるのも楽しいところ。

やり込むごとに体感できる、リアルテクニクの向上も楽しく、やればやるほどより味わい深い、いわゆるスルメゲーな一面も有しているのでございます。

そのほかダウンロードコンテンツでは追加キャラクターのほか、初代『悪魔城ドラキュラ』や『月風魔伝』（一）をモチーフにしたより8bitファミコンちつくなステージを楽しめたり、懐かしの音楽（シモンのテーマとか！）を追加できるBGMパックが用意されています。ダウンロードするか否かはプレイヤー次第ですが、お好みのプレイスタイルで、お好みの楽しみ方を。これはこれで、新しいゲームスタイルなのかもな、などと思う今日この頃。割合安価なので、気張らずに興味本位で始めてみるのもお薦めです。

RAYMAN[®] ORIGINS

レイマン オリジン

海の向こうからやってきた、何だかとっても
ファンキーなヤツ。2Dアクションの王道を
貫く。ニッポンよ、これがアクションだ!

Text=ジストリアス(フリーライター)

レイマン オリジン

PS3

VITA

3DS

- ニンテンドー3DS / 2012年7月19日
- プレイステーションVita / 2012年4月12日
- プレイステーション3 / 2012年4月12日
- ユービーアイソフト
- 2500円(税込)
- CERO A (全年齢対象)



高画質とタッチ操作がウリのPS Vita版。アニメのよ
うな世界をタッチ&ズーム!



三機種中、最も難易度が抑えられたという3DS版。
手軽で軽快なアクションが楽しめる



カートゥーンアニメから飛び出したような、コミカルなキャラと色鮮やかな
背景がたまらない。この海が本当に青くてキレイなこと!

キタ
イマ
ンが



100回やられても大丈夫!
残機無限でステージ突破!

レイマンは『アサシンクリード』
などで有名なユービーアイソフト
の人気キャラクター。そんな彼が
同社発足25周年という看板を背負
い、2500円という大特価で2D
アクションに殴り込み! PS3と
PS Vita版の体験版が無料で配信中
とのことで、今回はPS3版を選ん
でプレイしてみた。

画面に広がる美しい自然と、所狭
しと駆け回るキャラクター。走る、
飛ぶ、攻撃する。特にミスしてもそ
の区間でやり直し、ゲームオーバー
がないという大胆な仕様も手伝って

か、レイマンは足を止めずにステー
ジを駆け回る。体験版では森、海、
そしてシューティングステージ(ー)
と、ほんのさわりだが本作の魅力を
存分にアピール。気がつけば筆者は
製品版を買ってしまった……!

本編では60を越えるステージに、
アイテム探しやタイムアタックなど
てんこ盛り。特に前述の「ゲームオ
ーバーなし」「リトライ」という仕
様もあってか、ストレスなくトライ
&エラーに没頭できる。シンプルを
突き詰めた内容はまさに2Dアクシ
ョンの鑑。『安いから』なんて偏見は
捨てて、まずは無料の体験版を遊ん
でみてほしい。ボタン押し放して
走ってみればわかるって!



PS3版は4人同時プレイも可能。高画質・大画面で、本能の赴くままに
ステージを駆け回る。グズグズしていると置いてかれるよ!

新作といっしょにドヤ イッペン コウテミヤヘンケ

3Dクラシックス

光神話 パルテナの鏡™

©1986-2011 Nintendo

3DS用にリメイクされた本作。しかし序盤の難しさにヤラレチャッタ人も多いはず。このページでは最初にして最難関の冥府界を突破するコツを伝授するぞ。

Text=VHS(フリーライター)



3DS

3Dクラシックス 光神話パルテナの鏡

■ニンテンドー 3DSダウンロードソフト ■任天堂
■2012年1月18日 ■600円(税込) ■CERO A (全年齢対象)
©1986-2011 Nintendo

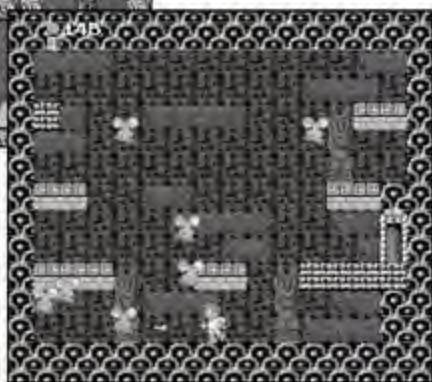
冥府界突破(ほぼ全面クリアと同義)のためのお約束

『光神話パルテナの鏡』はクセの強いゲームです。当時、ディスクシステムにはクセの強いゲームがそろっていましたが、本作は中でも群を抜いていました。慣性のキツイ操作性、画面外に消えると消滅する足場、1面から容赦ない敵の猛攻、極端に少ない体力、ヤラレチャッても途中復活なし。そして「ヤラレチャッタ」「ナスビの呪い」など神経を逆なでする演出の数々。ちなみに当時のTVCMもあまりの難度に爺さんがブチ切れるという内容でした(その後石化する)。確かに本作はクセが



子死神をわざと呼ぶ永久的パターンで稼ぎまくれ! このとき流れるBGMが耳障りでイカす

1-1で2万点、1-2で5万点が目標。稼げない地上界では神様を確実に出すため敵の巣でも稼げ



強く、序盤の難しさは尋常ではありません。進め方次第では「詰み」ます。新作に備えてせっかくダウンロードしたものの挫折した人も少なくないはず。しかしそこは「やればやるほど」なディスクシステムタイトル、クセを理解してじっくり進めればむしろ簡単なゲームに変身します。忘れがちですが、本作はただのアクションではなく「アクションRPG」です。本作のスコアは経験値の役割を果たしており、経験値を稼いで神様の部屋に入れば攻撃力アップの矢を授かり(1-2ゴール手前で取り逃すとほぼ詰み)、さらに面クリア時のスコアが規定以上なら体力アップ! これだけで劇的に難易度が下がります。ほとんどの敵は待てば3~4セット出現し、死神を倒さずに子死神を召喚させ続ければ永パ稼ぎ成立。体力が少しでも減ったらお店のカップ酒で回復しましょう(店になければ別のものを買って数秒待つと再入荷)。砦はナスビ使いに注意しつつ「店」「病院」「温泉」「一方通行」「ボス」をメモったら最短距離で突破。あとはクリアしたも同然、事実、冥府界以上に難しいステージは存在しません。エンディングまで一気に駆け抜けましょう!

「画面の豪華な移植」で終わらない、大胆な変更点も

バグ修正(※1)と画面を強化した移植に見える本作ですが、大きく二つの変更点があります。ひとつは操作性の改善(選択可)。慣性緩和などさりげない変更ながら、凡ミス率が格段に下がりました。敵配置などに手を加えず、操作性で難度調整する、原作に配慮した手法に頭が下がります。もうひとつはリニューアルされた最終面。操作も地形も演出も別物、さらに衝撃展開の最上級エンド(※2)! 新規ユーザーには遊びやすく原作ファンには驚きの本作、ドヤイッペンコウテミヤヘンケ。



マイクに叫んでも恥ずかしいだけで何も起きない! 値切りはセレクト+Aボタンだ(注: ヤミ屋は適用外)

地上界の美しい背景に見とれよう。なお背景追加のおかげでパンドラの擬態が無意味に……



※1 バグ修正 原作では2-2 スタート直後、画面左上から画面右下の穴に落下(当然ヤラレチャッタ)ができた。

※2 最上級エンド 本作のエンディングはパワーアップ状態とコンティニュー回数によってグラフィックが変化する(ディスクシステム版では5種類)。本作ではさらに最高位の大天使エンド条件を満たし、かつハート999個でクリアすると(編集部調べ)なんとハレンチな(?)豪華演出が追加されるのだ! それは海外NES版「Kid Icarus」に追加されていた最上級エンディング。ちなみに本作のエンディングBGMはディスクシステム版とは別アレンジになっているぞ。

新・光神話 パルテナの鏡 かがみ

大きな声で問いかける
アクションゲームの楽しさと根源

Text= 箭本進一(フリーライター)

正統派アクションゲーム

『新・光神話 パルテナの鏡』は三人称視点の3Dアクションゲームを、遊びやすく、奥深く、そして細部までキッチリと仕上げた、まごうことなき正統派のアクションゲームです。本作には3Dシューティングの「空中戦」とアクションの「地上戦」の二つのモードが存在していますが、本誌は「アクションゲームサイド」なので、「地上戦」を中心に語らせていただきます。練習の先に上達があり、そこにはハイスピードでカッコイイ、遊んでいる自分が見とれるようなアクションが展開します。プレイヤーの経験がキャラクターの華麗



新・光神話パルテナの鏡

3DS
■ニンテンドー 3DS ■任天堂 ■2012年3月22日
■5800円(税込) ■CERO B(12才以上対象)
■ニンテンドー 3DS専用スタンド1台、専用ARカード6枚付属
©2012 Nintendo ©2012 Sora Ltd.

主人公ピットが戦場を縦横無尽に駆け巡る「地上戦」は多彩なアクションが可能で、上達の楽しさがストレートに味わえる



な動きにつながり、そこにプレイの多様性という横の広がりがあり、プレイヤーごとに異なった戦術と動きで望むことができる。つまり、上達の楽しさと深さを併せ持っているのです。本作を直感的なアクションとしているのは、独特なカメラ(視線)制御です。華麗なアクションを決める楽しさを伝える前に、少しだけ回り道をさせてください。

「弾く」と「止める」、視線の「コンビネーション」

多くの3Dアクションでは二つのスティックで移動しカメラを操作しますが、本作は3Dスティックで主人公ピットを動かす、下画面のタッチパネルをタッチペンで触ることでよりカメラを操作します。

3Dアクションにおいてカメラ操作は大きなテーマで、多くのゲームが直感的な操作を目指してきましたが、カメラを「動かす」と同時に「止める」ことに注目したのが、本作



タッチパネルを使ったカメラ操作は、熟練するとダイレクトな視線移動を実現する



下画面でのナレーションは、マップの仕掛けや背景設定など多くの情報を無理なく伝える



ボスとの死闘も大きな魅力。多彩な攻撃がゲームに、ナレーションによって立ったキャラクターが物語に深みを与える

の非凡な点のひとつです。
カメラ操作について、チュートリアルの中に「地球儀を回して、指で止めるような」というセリフがあります。本作ではタッチペンを弾いてカメラを動かし、タップして止めるのですが、「弾く」強さによるカメラ速度の無意識な微調整と「止める」ことを組み合わせ、身体がカメラの移動量を覚えることで直感的かつノンストレスの視線変更が可能となるのです（これは現代によりがえったトラックボールかもしれません）。

プレイヤーの力を伝える仕組み

確かに独特な操作ではありません。加えて、ジャンプというわかりやすい回避手段がないことで最初は戸惑うかも知れません。画面を覆うようなビーム、巨大なボスの突進、無数の光弾、乱戦中の側面や背後からの攻撃。避けられない、どこから何をされているのかわからない。しかしこの戸惑いはゲームに慣れていくことで解消されていきます。

魔物の群れに囲まれるピット。ゲームを遊び始めたばかりの頃はなすすべもなく攻撃されまくり、逃げようとしてダッシュしては息切れしていたのが、慣れてくるとどうなるでしょう。包囲の一番弱い所へダッシュで突撃。相手をローリスクの連射で牽制しつつ、息切れする心配のない歩きで有利な位置を探します。後方からの攻撃を画面上の警告サインで察知して回避。即座に視線をそちらに向けて反撃。さらに隙を見て相手の背後へ回り込み、打撃を連打する……と、巧みな立ち回りができる自分に気づきます。

さらに、さまざまな特性の武器がプレイヤーの個性をゲームに反映し



この戦いでは迷宮を駆け巡るボス本体と自爆する偽物に翻弄される。多彩なシチュエーションはプレイヤーを飽きさせない

てくれます。打撃戦が好きなら、大打撃力だが射撃ができない「巨塔」。射撃を愛するなら、長射程の一撃に賭ける神話時代のスナイパーライフル「狙杖」。照準に自信があるなら、放物線を描いて飛ぶ弾が爆裂する「爆筒」。スリルを求めるなら、足が速くなり接近戦で連打を出せる「射爪」。9カテゴリの武器すべてに独自の戦術と使いこなしがあります。

自転車のペダルを踏み込むことでチェーンから車輪に力が伝わりスムーズに進むように、熟練や判断力といったプレイヤーの力は本作独特の



相手の攻撃をギリギリまで引きつけての回避は本作の華。成功するとピットの身体が光って無敵化し、大胆な行動が可能に

ゲーム/インターフェースデザインによりゲームに伝えられ、直感的かつハイスピードなゲーム空間が出現します。そこで重視されるのは直感力と判断力、そこにダイレクトにつながった目と腕なのです。アクションゲームとは練習してうまくなるジャンルですが、本作はそうした意味において万人向けです。

遊び始めた時の戸惑いと負けた悔しさ。それを乗り越えた喜びとさらなる挑戦。アクションゲームの根源を、堂々と、朗々と、問いかけている作品なのです。



移り変わる出会いに ベストを尽くす “一期一会”の 『パルテナ』

『パルテナの鏡』は対戦モードでその様相を大きく変える。練り込まれたルールとプレイヤーの工夫が織りなす対戦の魅力とは。

「天使の降臨」

本作には対戦モードが搭載されていて、特に「天使の降臨」モードはミニで接続すれば夜中でも昼間でも対戦相手が見つかります（2012年8月現在）。ご存知のとおり3DSの対戦はその場限りの関係。次々に相手を変えるフオークダンスのごとく、無数のプレイヤーと戦い続けることができます。

「天使の降臨」は3VS3のチーム戦で、本作オリジナルの対戦形式。両チームが戦い、メンバーがやラレるたびに、チーム全体の戦力を示す「チーム力」が減少。ゼロになると、最後にやラレたプレイヤーが「天使」となり戦場に降臨します。「天使」は通常のプレイヤーより強力なパワーを持っており、戦いにおいて有利ですが、「天使」がやラレるとチームの敗北。下手でもうまくても、運が良ければ（悪ければ？）「天使」となり、戦いの焦点となるのです。



対戦モードでも神器（武器）の個性は健在。「巨塔」の打撃は強烈で、写真のように1人モードで練習するのもひとつの手

ムの「天使」を引きずり出す。味方の「天使」が発見されていないようなら自分が囷になる。味方と一緒に、逃げる相手の「天使」を挟み撃ちにする。本作にはチャットがないため、こうした連携を無言で決めることが求められます。

文字にすると不可能としか思えないのですが、実に不思議なもので、しばらく一緒に戦うことで仲間のクセや練度が何となく理解できます。そうすると、無言の画面の向こうにいる仲間から「任せたぞー」という声が聞こえてくるようになりますし、

細かな配慮が生み出す 安心の対戦ワールド



対戦は奥深く、同時に敗戦時に不快にならないよう、さまざまな配慮がされている

勝者と同時に敗者も生まれるのが対戦の定めだが、本作では実に細かい配慮で敗者の感情的負担を軽減している。例えば「天使の降臨」終了時には勝者が敗者を助け起こす力ツトが入るし、勝敗に関係なくもらえるご褒美も用意されている。対戦ものの定番のK/Dレート（撃破数と死亡数から割り出す強さの指標）や勝率が記録されていらないのもポイントで、細かな結果にこだわらずのびのび楽しめるようになってい

自分が発した「頼んだぞー」という叫びが受け止められたのもわかるようになるのです。

「一期一会の『パルテナ』」

「天使の降臨」は実に麻薬的な面白さを持つモードです。前述のとおり、誰とチームになるかは事前にわかりませんので、試合ごとに異なった（本当に異なった）展開となります。3DSの通信対戦は「天使の降臨」によって「一期一会」（あなたに会える機会は一生この一度かもしれないので、ベストを尽くしますという意味）のモードとなったのです。



「神器」を合成することにより、その性質を一部引き継いだ新たな「神器」を生み出せる



強化や妨害など多彩な効果の「奇跡」は、さまざまな形のブロック。うまく組み合わせれば多く使える

感じられたのが、午後6時〜10時前後。その後は段々とレベルが高くなっていき、午前0時以降から明け方にかけて頂点に達します。筆者は最初、午後8時頃につなぎ、そこそこ勝てることで有頂天になりました。しかし、ある寝苦しい夜、夜中に「天使の降臨」を遊ぶと、そこにはまるで異次元の光景が展開していました。

「奇跡」（本作における魔法のようなもの）で姿を消した相手にめった打ちにされました。合成を繰り返して対戦に最適化された神器で即死級のダメージを受けました。逃げ回る相手を追っていたらいつの間にか足元に地雷が置かれていたこともありました。何という高レベル。



「天使の降臨」は「天使」となったプレイヤーと仲間の連携がキーとなる。いざとなれば仲間に任せて逃げるのも立派な戦法

そこでは奇跡と神器を組み合わせ、さまざまなトレンドが生まれました。開幕に長距離から「波動ビーム」を撃つのがはやったかと思えば、攻撃を跳ね返す「反射盤」でのカウンタ―狙いが流行しました。相手を吸い込む「ブラックホール」で拘束したうえで一撃するやり方が広まり、これに対抗して「テレポート」での逃げが重視されるようになりました。誘導性能に優れた「衛星ホーミングアイ」と、弾が壁を無視して飛ぶ「壁抜け」の奇跡が組み合わせられることでオカルティックかつ理不尽な



1人用で手に入れた「神器」は対戦で使える。その逆も可能なため集めるのがとても楽しい

狙撃戦法が考案されましたが、開幕時に「ホーミングアイ」使いを集中攻撃するセオリーと敵弾を打ち消す「射爪オレパンチ」による封殺戦法で対抗されるようになりました。

負けて落ち込みましたが、チーム戦であることで救われました。負けは100%自分のみのせいではありませんし、仲間が助けてくれることもあったのです。刻々と移り変わるトレンドを、自分がやらねばならないと学習し、取り入れたり対抗策を考える。そこには巧みな戦法考案と、「これさえやれば勝てる」というイージーな必勝パターンが存在しないことへの称賛がありました。いつしか筆者は、夜中に負けまくりながらも高レベル天使たちの戦術に驚嘆する「降臨」ファンとなっていたのです。

風ノ旅ビト™

「映画のようなゲーム」は数あれど、
本作以上に「映画を体感させてくれるゲーム」は
ないだろう。過酷な自然を乗り越えて、
君も一緒にあの頂を目指してみないか!?



風ノ旅ビト

■PlayStation®Network ■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■2012年3月15日 ■1200円(税込) ■CERO A (全年齢対象)
©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Developed by
the game company.
Text=有田シュン(n3o)



何も語らないからこそ
深いドラマがそこにある

はるか彼方にそびえる山頂を目指し、砂漠を歩き、遺跡を越え、未知なる生物の襲撃をくぐり抜け、厳寒の吹雪を耐え、その果てにたどり着く桃源郷……。

数々の試練をくぐり抜けたプレイヤーの記憶はどんなテキストよりも深い感動をもたらしてくれる。そんなゲームならではのストーリーテリングを実現したのが『風ノ旅ビト』だ。

本作は『FLOW』^{フラワー}『Flowery』^{なづ}、浮遊感あふれる操作感と美しく幻想的なグラフィックのゲームで世界中にファンを増やしつつある thegamecompany の最新作。空を飛べる不思議なマフラーを巻いた「旅ビト」を操作し、試練の道乗り越えて山頂を目指すことが目的だ。操作は単純。プレイヤーがやることはアナログスティックで旅ビトを動かすこと。オブジェクトに何らかの働きかけをするためのシグナルを発すること。そして跳躍し、浮遊すること。この3つのみである。

本作最大の特徴は、ゲーム中は言葉やテキストが一切登場しない点だ。

どこからともなく現れるもうひとりの旅ビト。「ボンボン」とシグナルを送りあううちに不思議な連帯感が生まれる



その一方で中国奥地を彷彿とさせるオリエンタルな廃寺院や石窟。また不思議なオブジェクトの数々がゲーム中に多数出現し、プレイヤーのイマジネーションを刺激する。

修行していたであろう人々はどこへ行ったのだろうか。高山地帯の巨大な施設はいかにして作られたのだろうか。フィールドに無数に存在する

る石碑は、山頂を目指した修行者たちの墓碑なのだろうか。

寂寥としたフィールドに存在するあらゆるオブジェクトが、どんなテキストよりも雄弁にドラマを語りかけてくる。

もう一点、オンラインプレイ時に登場する、ほかの「旅ビト」の存在も忘れてはならない。

本作は、オンラインプレイ時には自動的にほかのプレイヤーをマッチングする機能がある。ほかの旅ビトのIDはクリア後まで明かされることはなく、またクリアするうえで必ずしも彼らと協力したり競う必要はない。いわばただ偶然そこに居合わせただけの存在である。

そのくらいのゆるい距離感なのだ、唯一のコミュニケーション手段であるシグナルを彼らと送りあっているうちに、いつしか孤独な旅を乗り越えていく仲間としての意識をプレイヤーははぐくんでいくはずだ。個人的には山頂間近の吹雪の中、倒れゆく彼らの姿は非常に衝撃的であった。ただのNPC的存在ではなく、かけがえのない仲間であったと気づかされるラスト直前の演出は、ゲーム史に残る名場面と言えるだろう。

「風ノ旅ビト」の世界の歩き方

さまざまな表情を見せる
フィールドの一部をここで
紹介！ 中国奥地を思わせ
る『風ノ旅ビト』の世界観
は、ほかのゲームにはない
異国情緒に満ちている。フ
ィールドに隠されているオ
ブジェクトを見つけると、
実績が解除されるぞ。



スタート地点。辺り一面砂の
海だ。かなたに見える山を目
指して少しずつ歩き出そう



やがて石窟や遺跡が見えてく
る。かつての住人たちに思い
を馳せつつ、探索してみよう！



地底空間を徘徊する巨大な怪
物。一度標的にされれば、もはや
逃れることはできない！ 隠れる！



美しい夕日に照らされながら
猛烈なスピードで疾走する旅ビ
ト。一定数ゲートを通ると
トロフィーを獲得できる

山頂目前。しかし、その先には荒
れ狂う吹雪と怪物の姿が……。
地形を生かしながら前進すべし



フィールドに浮遊する光るシンボルを集めると、マフラーが伸び、一定時間風に乗って飛行することが可能になる



そして耐えがたき辛苦に耐え、大
きな犠牲を払いたどり着いた山頂の
神々しさは、もう実際にゲームをプ
レイしてもらえない。神（と思しき存在）に導かれて光
の彼方へ消えていく旅ビトの姿を見
送った後、プレイヤーもまるで悟り
の境地に達したような心地よい脱力
感と達成感に包まれると同時に、こ

うも思うはずだ。

「ゲームが物語を描くために、言葉
なんて必要なかったんだ！」と。

アドベンチャーとアクション
要素の絶妙なさじ加減

ここまでの紹介で、本作にアクシ
ョン要素はあるのか？ と思う読者
もいるだろうが、ご安心を。中盤と
終盤には巨大な怪物がプレイヤーを
待ち構えており、攻撃手段を持たな
い旅ビトは的確な動きとルート選択
を迫られる。緊迫感あふれるこの場
面は、大自然の脅威に立ち向かう旅
ビトの気分を追体験できるだろう。
ほかにも急斜面をすべり落ちるス
テージでは、スピード感満点のスリ
リングなアクションを体感できる。
探索と探検の合間に挿入されるア
クション要素が本作に絶妙なリズム
感をもたらしている。

なお、本作をクリアするための所
要時間はおおよそ2〜3時間程度。一
本の映画を楽しむかのようなお手軽
な気分でプレイすることが可能だ。
「映画のようなゲーム」は、テレビ
ゲーム黎明期より存在していたコン
セプトだが、本作はそれに対するひ
とつの回答を示した意欲作である。



Text= 箭本進一(フリーライター)

Shoot Many Robots

Win
360

■ Windows (Steam)
■ 発売: ユービーアイソフト/開発: Demiurge Studios
■ 2012年4月6日 ■ 9.99ドル
■ Xbox LIVE アーケード ■ ユービーアイソフト
■ 2012年3月14日 ■ 800マイクロソフトポイント
■ CERO A (全年齢対象)

スタンダード+新しさ

本作はイイ顔をしたおっさんたちがビール片手に、大量のロボットを撃ちまくる爽快ゲーム。骨子自体はスタンダードな横スクロールアクション。弾数無限のピストルやマシンガンで敵を撃ち、使用制限のあるロケットランチャーなどでフォロワー、ジャンプで障害物を飛び越え敵や銃弾を避ける。『メタルスラッグ』の系譜に連なる戦場アクションで、『Metal Slug』というタイトルが付けられたステージもあるのですから、堂々たるリスペクトと言えるでしょう。しかし本作は2012年に発売されるゲームとしての資格を十二分に満たしています。それは「ゲーム

の骨子がスタンダードで、新しい要素で味付けがしてある」ということにあります。

無数の敵に大逆襲

本作の魅力のひとつは「大量の敵と撤退戦、逆襲のロマン」です。無数のロボットを撃って撃ちまくるのは爽快の一語。連続撃破で飛び散るナット(本作におけるお金)に倍率がかかるのですからテンションが上がります。

しかしロボット軍の数は膨大。弾数無限のピストルやマシンガンをもつてしてもさばくことができません。こちらの火力と敵の耐久力のバランスが崩れた瞬間、ダムが決壊するのようにロボットどもが襲いかかってきます。撤退戦の始まりです。目標地点は一瞬の安全が確保できる地形。必死でたどり着いたら逆襲タイムのスタート。ありったけの爆発物をロボットの群れにたたき込み、可能な限り数を減らします。そうこうするうち、殺人的な数と悪意ある配置で増援が送り込まれてきます。死にたくなければ走るしかありません。再び撤退戦がスタートするのです。実際の戦争においても、撤退戦は何

イイ顔をしたおっさんたちによる仮装パーティ! 服はそれぞれ能力を強化してくれるため、見た目の楽しさとプレイの面白さが両立されている



が起こるかわからない一番のカオスとされていますが、そこは本作も同様。本作はネット経由のマルチプレイが可能なのですが、頼りにしていた味方がダウンしてしまい、残された仲間たちが真っ青になるという局面も珍しくありません。大量の敵とナットで欲ボケになったおっさんたちがクモの子を散らすように逃げ回り、それでも互いに連携を取ったり、倒れた仲間を助け起こしたりして再び強大な敵に挑む。ドラマチックで人間らしい光景と言えるでしょう。



画面内に書いた墨を移動手段や
攻撃に変える斬新な2Dアクションゲームだ!



墨鬼 SUMIONI

■プレイステーションVita ■アクワイア ■2012年2月9日
■PS Vitaカード版: 5229円(税込) / ダウンロード版: 3980円(税込)
■CERO B (12才以上対象)
©2012 ACQUIRE CORP. XSEED JKS, INC. PUBLISHED BY ACQUIRE CORP.
Text=風のイオナ(FLOOR25)

全ルートをクリアし、マルチ
エンディングを制覇しよう!

最新ハードであるVitaのタイトルとしてリリースされた『墨鬼』。3Dタイトルが目立つVitaのラインナップにおいて、2Dアクションゲームというロマンを感じる一作。これを本誌で紹介しないわけにはいかない! ということで『墨鬼』の魅力を紹介していくぞ!

主人公は阿九羅墨鬼という怠け鬼。都の異変を知った墨水師の天眼により封印を解かれ、京へ向かう任務を与えられた。墨神、獅導(シドウ)と詠妃(ヨミヒ)を連れ、墨鬼の戦いが始まる。これが大まかなストーリーだ。

基本システムはオーソドックス。左スティックで墨鬼の操作、攻撃ボタンで剣を振って敵を攻撃する。ジャンプはボタンと左スティックの上のどちらでも可能だ。左スティックを進行方向に2回続けて入力するとダッシュができ、同様に空中での入力で空中ダッシュができる。ほかにも特殊攻撃がいくつか存在するので、基本操作を覚えたらマニュアルを見ながら覚えていこう。序盤ステージ

では基本技だけで十分進めるぞ。

ゲームの進行は道中とボスがセツトになったステージをクリアしていくことで進んでいく。全ステージをクリアすればエンディングだが、マルチシナリオ、マルチエンディングシステムなので、1回クリアしただけではゲームのほんの一部を見たにすぎない。また、ステージの種類には、背後から襲い掛かる巨大な敵から逃げ切ることがクリア目標になっているステージも存在し、ボスが登場しないケースもある。

では次に分岐について説明しよう。ステージクリア後に分岐が存在する場合、ステージ内のプレイ評価結果によって分岐先ステージが決まる。いい評価を出せばマップ下側の難易度の高いステージへ分岐されるが、一定以下の評価だとマップ上側の難易度の低いステージへ分岐される。各分岐点へ初めて到達した時は評価結果で強制的に分岐されるが、2周目以降はいい評価を出せば、分岐先を選択することもできる。最初はじっくりプレイし、マップ上側のステージから攻略するといいたろう。さて、ここまでの基本情報を押さえたうえで『墨鬼』独自のシステムを紹介していこう。



各種「墨汁タッチアクション」を使いこなしていこう

『墨鬼』の一番の特徴が画面内に墨を書けること。ここでは各種「墨汁タッチアクション」を説明しよう。

まずは書いた墨の上には乗ることができ、道筆。敵の攻撃を避けたり、上方の敵を倒しにいくのに有効だ。書いた墨線の上を一定距離移動すると主人公が達刃化し、攻撃力が上がる。ボス戦で有効な技なので、積極的に使って戦おう。逆に「水筆」を使うと書いた墨を消したり、一部の敵の攻撃を消すことができる。

続いて術式の説明だ。Lボタンで術式画面に切り替えて墨を書くと、画面を戻したときに墨が炎となって



画面に書いた墨の上を移動し続けることで達刃化し、攻撃力がアップする



倒すだけでなく、巨大な敵から逃げることをミッションとして設定されたステージも存在する



ボス戦では各種砲台を個別に破壊することが可能だ。筆線を有効活用して攻略しよう



巨大ボスは攻撃をかわし、懐に潜んで攻撃だ。まずは相手の攻撃パターンを掴もう

敵にダメージを与える「炎の筆」となる。攻撃力は低いので、攻撃よりも炎が壁となって敵弾を防いでくれることを利用したい。同様に術式画面で一点を一定時間タッチし続けると雷雲が現れ、真下に稲妻が放たれる術式「雷雲の筆」が使える。こちらは瞬間のみのダメージなので敵に攻撃することを目的に使う。

最後に「召喚」の説明だ。画面左右下段の召喚ボタンをタッチすると、墨神召喚の紋様が表示される。紋様が表示されたときと同じ手順で一筆書きを成功させると墨神が登場する。紋様をなぞるのに制限時間はないので、落ち着いて入力しよう。2体の墨神はそれぞれ強力な攻撃で加勢してくれるので、ボス戦では常に出し

て戦いたい。墨神が消えた後、一定時間後にまた召喚ボタンが表示されるので、再び召喚できる。獅導（シドウ）と詠妃（ヨミヒ）を交互に呼び出し、常に墨神を登場させておくローテーションを組むとよい。

これらの墨汁タッチアクションを使用するには墨が必要だ。墨が減ってきたら背面タッチで墨を溜めることによって回復できる。墨を使う合間に墨を溜めて補充していくとよい。軽く攻略要素を交えて『墨鬼』の紹介してきたが、筆者はとことん本作にハマった。難易度の上昇が緩やかで、詰まっても少しがんばればクリアできそうに思わせてくれる絶妙な調整もニクイ。本誌読者に自信を持ってオススメしたい一作だ！

株式会社アクワイア 墨鬼 開発者インタビュー



デザインチーフマネージャー

小池俊雄氏
Toshio Koike



プランナー

佐藤錦太氏
Kinta Sato



コンポーザー

田崎寿子氏
Toshiko Tazaki

Interview=風のイオナ(FLOOR25)

Vitaのタイトルの中において、
いい意味で浮くものを作れたかった

まずは自己紹介からお願いします！

佐藤 以前は別のゲームメーカーでサウンド系の仕事をしていました。アクワイアに入ってから『侍道3』の海外版、PSP版『侍道2』のお手伝いをしつつ、今回の『墨鬼』がチーフプランナーとして、企画立ち上げから発売まで関わった初めてのタイトルになります。

小池 僕は初代『天誅』の開発をしていた頃に入社しました。現場ではCGやモデルデザインなどのアートディレクションを担当していました、作品としては『侍道』シリーズや『忍道』シリーズにかかわっています。そういった和風テイストの作品が得意なこととあって今回『墨鬼』を担当することになった、というのが経緯ですね。

田崎 私はファミコン時代の頃からほとんどの家庭用ハードでサウンドを担当してきました。アクワイアに入ってから『剣と魔法と学園モノ。』シリーズ、『ウィザードリィ』シリーズ、『ダン・ダム』、『AKIBA'S TRIP』、『忍道2』などのサウンドを担当しています。

『墨鬼』はVitaのタイトルでありながら2Dアクションというジャンルです。新ハードでレトロなシステムを採用した、というところからお聞きしたいのですが。

小池 まず最初にVita向けのタイトルを作ることが決まっていたんです。2Dについては企画の一番最初の頃に、墨汁グラフィックのスタイルでタッチパネルを使って書く、消すというアクションの個性を積極的に取り入れた結果ですね。そういった行為は2Dと相性がいいですから。

佐藤 墨のタッチやテイストを生かしたものにしようというお題があったんですね。で、Vitaでは他社さんがすごくキレイなグラフィックだったり、リアルな3Dを取り入れたものを作られていたの、その中でこういった特殊なタッチの2Dモノっていい意味で浮くんじゃない？ってとこでやってみようかってことになりました。

小池 プロジェクト規模がコンパクトな部分もありますし、ファーストクラスのタイトルではなく、いい意味でセカンドタイトルとして光るものという位置付けがありました。Vitaを買ってゲーム1本遊んだユーザーさんが、次にもう1本買おうって思ってもらえたときに『墨鬼』面白そうじゃない？って思ってもらえるのが狙いですね。

自分もVitaを買ってソフト何本か買う中で『墨鬼』も買おうって感じで触れてるんで、スタッフ側の狙いどおりという感じです(笑)

小池 ちょっとしたスキマに遊んでほしいゲームを作れたかったですね。寝る前に少し遊んで今日はこの面クリアしたら寝よう、とかね。そういう感じで小さいタスクでアドレナリンが出る楽しいゲームを作れたかったです。

確かに10分、15分遊んだだけで十分遊んだって気分になれるゲームです。ではゲーム部分のコンセプトについて聞かせてください。

佐藤 Vitaという最新ハードを考えた時に、何も考えずに動かして遊んでもらうアクションゲームを作りたいって思ったんです。そういうところもあって2Dアクションゲームなんです。次に書くことと動かすことを切り離したくなかった。そこは大事なコンセプトだったし、意識しました。

小池 Vitaの特性を生かしつつ、最適な入力方法を模索することへの苦しさはありましたね。極論を言えばVitaである以上、スマホと違って方向キーとボタンがあるのでそれを使うってことにこだわりましたし、実際入力して気持ちいいところとのせめぎ合いは苦労しましたね。最終的に移動は左スティックを使うってことになりましたが、移動も含めて全部タッチパネルにしようというゲーム性の部分で制約が出てきて厳しくなってしまう。それに直感的でクイックなレスポンスが欲しかったんで、そういったところでスティック操作を活用して、タッチパネルの操作と両立させたスタイルになったということです。

——ちなみにアクワイアさんは和風テイストなゲームが多いですが、『墨鬼』も和風でいこうと決めた理由ってあるんですか？

佐藤 やっぱりアクワイアといえば和風のイメージだろうっていうのもありましたし、墨汁というお題もありましたから、わざわざファンタジーな方向にする必要もないしってことで、この辺はそんなに決まった感じですね。

——和風アクションというところで、どこに重点を置いてゲーム性は考えられましたか？

小池 最初におち当たった壁として、画面に書いた筆線の上に乗る動機付けですね。書いた地形をどう積極的に使っていくか、どうゲーム性に取り込んでいくかっていう部分です。道を書いて上に行く理由やメリットを出すことでゲーム性を深めていかなければいけないってことで、取り入れたのが書いた墨の上を歩き続けることで攻撃力がアップする達刃化や、ボスの部位破壊なんです。ボスの部位破壊を取り入れることによって、部位の近くへ移動するために書いた線に乗る動機付けができるんですね。

——システムは2Dアクションですが、そこにいろいろアイデアが盛り込まれていますよね。

小池 割と早い段階からマルチシナリオっていうのを考えてたんですよ。エンディングを複数用意して1回クリアしても、次はもっといいエンディングを見てみたいという、上達する気持ちをユーザーに体験していただきたかったです。1回クリアするまでの時間はそれほど長くないので、戸惑う方もいたかと思うんですが、ステージの分

岐とマルチエンディングってことで、じゃあ全部見られるようにがんばっていいこう、って思ってもらえるのが狙いですね。

——最初は簡単ですけど、分岐で下のステージにいくほど難しくなってきましたもんね。

佐藤 分岐は『ドライアス』のように自分で選んでもらう方向で考えていた時もあったんですが、エンディングにはバッドエンド的なシナリオのものもありますし、そうするとユーザーさんが自分で選んだ分岐は良くないルートだったのか？と勘違いされてしまうんじゃないかと思ったんですよ。それで難しいルートほどこいいエンディングになる、ということにしたんです。昔のアーケードライクな考えで、うまくないと先のステージは見れないぞっていう意味でもあるんですよ。

小池 昔のゲームってクリアできなくても自己責任というか、クリアできた人へのご褒美みたいなものがありましたよね。選ばれし者がたどり着けるというか。そういう意味で難易度については結構悩みました。最終的には若干HARD寄りに仕上がったかな、と思います。開発中はもっと難しかったんですが、あまり難しいと心を折られちゃうかなって思ったので(笑)。

——後半は結構難しいですよ。難易度調整で下げた点について聞いてもよろしいでしょうか。

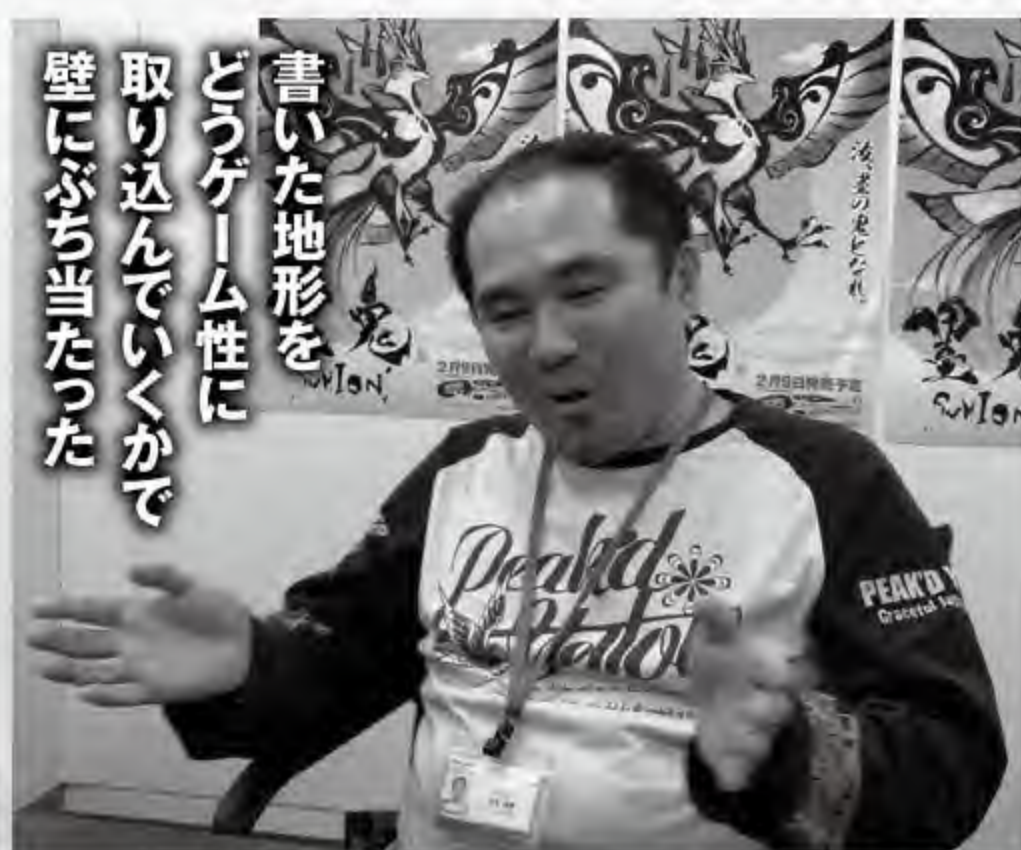
佐藤 一番は敵弾の数ですね。最初はもっと多かったです。そこで炎筆などを効果的に使って矢を防衛するというプレイをしてもらうのを想定していたのですが、実際は最初からそういうプレイをしてもらうのも難しかったので、弾を減らし

て難易度を下げた感じですね。

——弾を避けるのにしゃがめたらいいな、と思ったんですが、これはあえてしゃがみ動作を入れていないのかな、と感じたんですが。

佐藤 操作のほとんどが方向キーに寄ってるので、そこにしゃがみ動作を入れると誤操作が発生しやすくなるという懸念があったんですね。

小池 それとある程度の不自由さが欲しかったのもありますね。墨神を召喚することでプレイヤーが有利になるターンを作れるし、主人公があまり強すぎると墨神の必要性も薄くなってきたらうんで。そういったバランス面も考えた結果ですね。



やっぱり墨神は積極的に使っていったってほしかった。

——『墨鬼』を作るうえで意識された2Dアクションゲームはありましたか？

佐藤 今まで遊んできた2Dアクションゲームを参考にしていく部分はあると思うんですけど、じゃあ何か具体的なタイトルを特別意識したっていうのは実はないんですよ。それこそ『ストライダー飛竜』とか『最後の忍道』などに近いテイストはあると思うんですが、作る段階でそれらを意識していたわけではないんですよ。

——それと『源平討魔伝』や『月風魔伝』といったタイトルも思い出されますね。

佐藤 その辺のタイトルになるとアクションが重いタイプになると思うんで。『墨鬼』は空中ダッシュやかぶと割りといったスピード感のある攻撃ができるので、タイプのにはちょっと違うかもしれませんね。

サウンドはハードコア系から 純和風サウンドへ切り替えた

——では次にサウンド面についてお聞きしてもよろしいでしょうか。

佐藤 最初に自分が考えていたのはゴリゴリとストイックなゲーム性になるかなって思ってたんですよ。それでサウンドもミニマルコアまで行かないストイックな4つ打ちで考えていたんで、そういった依頼を田崎さんにしたんですが、上がった曲が華やかな感じで、それが『墨鬼』の雰囲気にごく合っていたんですよ。

田崎 最初は情報量も少なくって「4つ打ちでノリ

がいい曲を！」みたいなイメージだけを伝えられてたんで、それだけじゃゲームって成り立たないよって話をしたんです。もっと雰囲気伝えてほしい、っていう要望は出しました。

小池 最初の頃ってステージの尺がもつと短かったんですよ。今よりもボス戦をフィーチャーしたような構成だったんです。それを『ドライアス』のような分岐形式にのっとって進んでいくという。でもそれじゃ、あまりにも短すぎるだろうってことになって。あまり道中を長くするってことは考えてなかったんですが、短い道中でBGMをどうするかっていうのは難しかったと思います。

田崎 実際には道中の尺に合わせるってことより、いかに持たせるかってことが難しかったんです。楽曲は純和風で攻めたほうが絶対絵に合うと思うって……でも純和風でいくと楽器の数が足りないんですよ。琴と三味線と太鼓くらいしかないんで(笑)。それで、「あー、ネタが持たない！」ってなったんですよ。その中で限界まで突き詰めた感じですよ。だから尺を考えたのはあとからで、遊べるようになった時に結果的にゲームの長さにもびったり収まったという感じでした。そういう意味では『墨鬼』のサウンドは苦心作でした。

——同じ和風テイストの『忍道2』も同じ時期に作られてましたよね。

田崎 『忍道2』のほうが少し先でした。『忍道2』は純和風ではない作りでやっているんで、そういった意味で『墨鬼』は純和風にすれば特性の違いも出せていいかな、と。途中までハードコアメイ

何も考えずに動かして
遊んでもらうアクションゲームを
作れたかった



で、これは和風を勉強しないといけないな、と。他社さんの和風モノを遊んでみたりもしましたし。ちなみに田崎さんは過去に和風タイトルってどういったタイトルでかわられてましたか？

田崎 実は和風ってほとんどかわってきてないんですよ。一番大きいタイトルでファミコンの『くにおくんの時代劇だよ全員集合』かな(笑)。

一同 (爆笑)

佐藤 あれ田崎さんだったんですか?! 僕すっごいやりましたよ!

田崎 私だったのよ(笑)。で、その次が『忍道2』だからすっごい間が空くんですよ。アクワイ

アに入った時は和風モノやることになるんだろうなって思ってたんだけど、意外にもなかなか巡ってこなくて。

——ゲームがアクションだし、ジャンルのにはロック色が強いのかと思ってたんですが。

田崎 上品さを出したかったんですよ。ロック色が強いとそういったテイストは難しいですから。そういった要望としてシューティングっぽい曲を……みたいなことを言われたこともあったなあ。

——敵弾のばらまき方とか見てると、シューティングっぽい要素を入れたかったのかなってのが垣間見えますよね(笑)。

小池 プログラマーが2Dのアクションとシューティング好きだからね(笑)。

佐藤 でもシューティングを作ろうとは思ってなかったですよ(笑)。たとえば『メタルスラッグ』がシューティングかどうかで話ですよ！

——『メタルスラッグ』はアクションでしょう！

佐藤 ですよ！ これで方向性はわかってもらえると思いますよ(笑)。

小池 そういえば実験段階では主人公キャラがビーム撃ってるって時もありましたね。さっき話に出たプログラマーと盛り上がりつつあって。面白いんだけど「これは違うだろ！」ってことでボツになりましたけど。

佐藤 ありましたね。結構早い段階でそれは止めましたよね。それをやっちゃうと『墨鬼』である必要がなくなっちゃいますからね。

——遊んでみたい気もしますね(笑)。そもそも主人公から発射されるものが何だったのか……？

佐藤 さあ……なんらかのエネルギー波とかなんじゃないですかね(笑)。

一同 (爆笑)

小池 『墨鬼』は最初の頃とはだいぶ変わりましたが、すべていいほうに変わっていききました。最終的な形として墨的なグラフィックの中でキャラクターを自在に動かして画面タッチで描いて消せるといったギミックができてるってことで、当初の考え方はしっかり守れたかなという感じです。

——では、これから『墨鬼』を遊んでいただく方へのアピールポイントなどを！

佐藤 アートや雰囲気的なものを見て感じてほしいです。3Dモノと比べるとは違うかもしれませんが、そういったタイトルと比べても引けを取らないものにはなっていると思います。

小池 僕は背面タッチを有効に使えたってことかな。背面タッチで墨摺りができるんですが、プラ要素にしか働かないことで完結できたってことでね。うっかり触ってマイナス要素が働かないようにしたかったんで、これはうまくいったなと。

田崎 アップデートでサウンドテストが追加されて、そこで音楽だけ聴けるようになりました。ぜひ純和風のBGMを堪能してほしいです。

佐藤 BGMのタイトルは僕が全部つけました！

小池 中2病全開だね(笑)。

田崎 じゃあ、そこも注目だね(笑)。

——最後に本誌の読者に向けて、ひと言お願いします！

佐藤 Vitaならではの墨汁タッチアクションを楽しんでほしいですね。

小池 コンパクトな作品ですけど、面白い作品になったかなと思っています。興味を持ってもらえたら一度触れていただきたいですね。

田崎 『墨鬼』をプレイされた海外にいる日本人の方から「アメリカで聴く日本の曲って日本を思い出す感じがいいね」ってコメントを頂いたんですよ。なので、海外旅行のお供に『墨鬼』を持って行ってほしいですね(笑)。

——海外行ったことないですが、行く際にはぜひ持っていきたいです(笑)。今日はありがとうございます！





レースゲーム!?
いやその実態は
バイクスタント
アクション!!

Joe Danger Special Edition

■Xbox LIVE アーケード ■Hello Games Ltd
■2011年12月14日
■1200マイクロソフトポイント
■CERO A (全年齢)

Joe Danger ディザスターマスター

■PlayStation®Network
■Hello Games Ltd
■2012年1月26日 ■1100円(税込)
■CERO A (全年齢対象)

Text=高岡昌己(フリーライター)

タイムアタックは二の次!?
スタントアクションを磨こう

ファミコン初期(本体発売から約1年4カ月後)に発売されたタイトルながら今も根強い人気を誇る『エキサイトバイク』は、その後ニンテンドウ64やWiiウェアでも新作が発表され、ニンテンドー3DSなどさまざまなハードに移植版が登場。また『TRIALS』シリーズ(Xbox 360)など、その影響下にあるタイトルも数多く登場した名作だ。

この『Joe Danger』も『エキサイトバイク』に影響を受けたタイトルと言えるだろう。アクセルとブレーキを駆使してバイクを操作し、画面右方向にあるゴールを目指す。コースに障害物がある点も『エキサイト



バイク』と同じ。しかし本作は、ただゴールまでのタイムを競うレースゲームではない。実は操作するのはバイクではなく、主人公でタイトルのにもなっているスタントマンのジョー・デンジャーその人。見た目はレースゲームながら、実態はバイクスタントで障害物を突破しステージクリアを目指すという完全なるアクションゲームなのだ。

目標を達成してスター獲得 新たなコースとツアーへ

基本となるモードは、ジョー・デンジャーがスタントマンとして築き上げた過去の栄光を取り戻すために、さまざまなスタントイベントにチャ

レンジする「キャリア」。まずプレイできるのはスタント復帰イベントで、全部で4コースが用意されている。しかしいきなりすべてのコースはプレイできず、各コースに設定された(ゴール以外の)クリア目標を達成してスターを獲得し、それを使いコースを入手しなければならない。

このスターを獲得できる条件はさまざま。スタント復帰イベントではミニスターを一定数集める、目標(ターゲット)に着地するなど簡単なものが多いが、ゲームが進むと(隠された)ヒドゥンスターを探す、すべてのミニスターを集めつつ制限時間内にゴールするなど、徐々に難しくなっていく。プレイヤーのスキル

ステージエディットで オリジナルコース作成！

『エキサイトバイク』でもステージエディットは大きな魅力だったが、本作でも「サンドボックス」(砂場)というエディットモードがある。作り上げたコースは自分や仲間とプレイ可能。ほとんど障害物を置かずにゴール地点だけを決めれば、単純なレースゲームとして楽しめる。



いじわるなコース、ハイスコア狙いのコースなど、個性的なコースが作れる

を高めつつ、それに合わせて新たなステージが登場するアクションゲームならではの要素と言えるだろう。スタント復帰イベントをクリアしたらツアーに出发。新たなイベントやコースを解放・購入しながら、ジョー・デンジャーの新たなキャリアをプレイヤーの腕によって築いていくことになる。

クリアまで何度もプレイ！ クセになる楽しさも魅力！

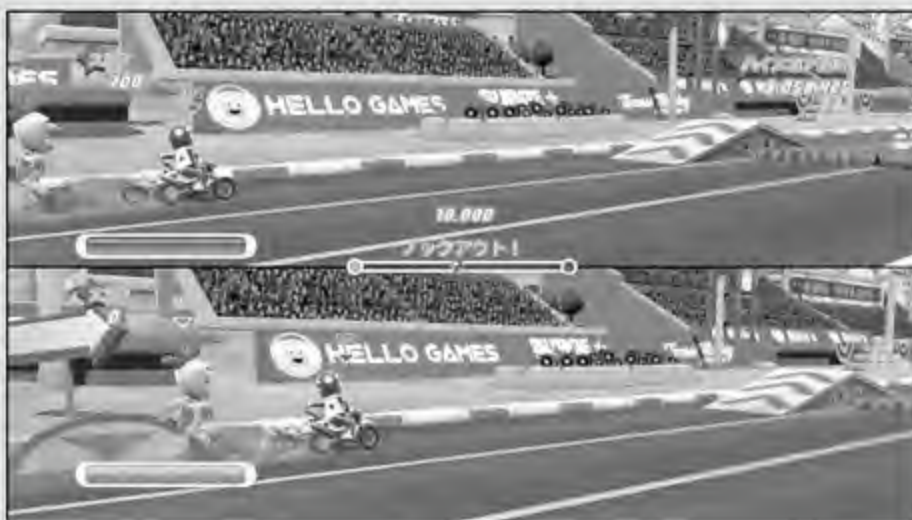
アクセルとブレーキ(押し続ける)とバイクだがバック可能)に加え、ウィリーでチャージできるブーストが操作の基本。障害物をジャンプする前にブーストを使えばより高く、

より遠くまでジャンプでき、空中ではさまざまなトリックを決めることもできる。もちろんブーストとジャンプの組み合わせを駆使しないとクリア目標を達成できない場面も登場。各場面での必要なアクションが必要になるのか。それを何度もプレイしながら確認していく「覚えゲー」的な要素も存在している。

海外では2010年に登場していた本作だが、日本語版が登場するまでに約1年半が経過してしまった。しかしアクションゲームとしての魅力は衰えていない。レースゲームだと思っただけでプレイした人は、まずは体験版をプレイしてみたい。その魅力に気づかされるはずだ。

マルチプレイが熱い！ 次回作にも期待大！

画面上下分割で2人対戦できる「マルチプレイヤー」は、仲間と熱く盛り上がりながらプレイできる。先にゴールするためには、相手をパンチすることも可能だ。好評だったことから続編の登場がアナウンスされている本作。登場予定は今年。今度はすぐに日本語版が登場することを祈ろう。



パンチされた相手はバイクから落とされ、大きなタイムロスになってしまうのだ

ニンテンドーeショップの 隠れたヒット作 『ラビ×ラビ』シリーズ かわいい顔して、 意外に手ごわいニクいやつ!?

Text=卯月 鮎(フリーライター)

3DS

ラビ×ラビ えびそード3

■ニンテンドー 3DS ■シルバースタージャパン
■2012年1月11日 ■600円(税込)
■CERO A (全年齢対象)
©SilverStarJapan



上画面ではステージ、下画面ではヒントにつながるアリスとリリのセリフが表示される。とぼけた会話は結構笑える



ラビ×ラビ えびそード3

知る人ぞ知る
ダウンロードソフトの良作

「2000円でこんなに遊べていいの!」。初代『ラビ×ラビ』をプレイした人は必ずそういう感想を抱いたことだろう。もともとは10年2月に携帯アプリとして配信された『ラビット★ラビンス』がシリーズの原点。同年9月にDSiウェア版『ラビ×ラビ』が配信されてからは、クチコミでファン層を拡大していった。かくいう私も安さにつられてダウンロードしたクチだが、歯応えたつぷりの古き良きプレイ感にハマリ、久々に寝不足にさせられてしまった。

今回は、正統シリーズ初となるニンテンドー3DS版。価格は600円に値上がったものの、その良作ぶりは相変わらずだ。ジャンルは、『ソロモンの鍵』や『アドベンチャーズオブロロ』を彷彿とさせるアクションパズル。このジャンルは、パズルとアクションのバランスが重要になるが、『ラビ×ラビ』はそれが非常に絶妙。作業的なパズルでもなければ、絶対に無理! と思わせるアクションでもない。高い水準で両者が調和し、解き心地のいい空間が広がる。

「操作すること」考えること、行動と思考の一体性というジャンル特有の構造も、意識して作られている。キャラを動かしているうちに、クリアへの障害・問題点は頭の中で整理され、ジャストな解法が自然とひらめく。この感覚こそアクションパズルの醍醐味だろう。1月にニンテンドー3DSでダウンロード配信が始まった新作『ラビ×ラビ えびそード3』も、ルールやシステムは従来と変わらず。1ブロック分しか飛べないが頭に物を載せられるアリスと、ジャ



このステージには参った!



5-4

右下の「I」ボタンを1度だけ押したいが、リリの逃げ場がなく、上に乗ると跳ねてon/offを繰り返してしまう。その点滅に合わせてアリスを動かす凶悪なアクション面……か?



7-4

左下・右下の両部屋にチェス駒を運ぶのだが、左下の部屋が小さいのがミソ。せっかく仕掛けを解いたと思っても、段差で部屋を出られない悲劇が……。帽子屋をどう部屋に入れる?

ンプ力が高いウサギのリリ、能力が異なるひとりと1羽をXボタンで切り替えながら、全50面の攻略を目指す。切り替えるといっても、バラバラに進むというよりは二人の連係がポイントだ。踏むとジャンプ台代わりになるリリ。例えば、アリスが上で跳ねている状態でリリに切り替え、アリスの足元を突き上げるようにジャンプすれば、普通では超えられない段差もへっちゃら! なんてダイナミックでテクニカルな技もある。ただし、このケースでは上に行け

るのはアリスだけ。もしその先にも大きな段差があったら、リリをアリスと合流させなければならぬ。別ルートを探したり、「帽子屋」という足場を上から落としたり……。ひとりと1羽でようやく1人前、そんな雰囲気もいい。リリの特技はなんと「自爆」。設定的にはちよつと笑えるが、この使いどころも頭を悩ます。自爆すれば四方のブロックを壊せるものの、ステージごとにリリの残機は限られている。いつ、どこで爆発するか? 残機数もそのヒ

ントだ。また、自爆するリリはスタート地点から復活する。このルールも頭の隅に入れておきたい。

初心者から上級者まで幅広く遊べる『3』

『えびそーど3』では同じステージを10回リトライすると答えのお手本動画が見られ、15回リトライすればそのステージを飛ばせる「お手本&スキップ機能」が新規搭載された。とはいえ、お手本は直接的な答えのため、なるべく誘惑に負けないことをオススメする。解けない面はないので、極限まで試行錯誤を!

クリアしたあとは、恒例のタイムアタック。こちらは、いかに手順を簡略化するか、いかにうまくアクションをこなすか、動作の質を詰める作業になる。腕に自信があれば、インターネットランクでリアルタイムを競うのもいいだろう。アクションパズルは続編を重ねることに仕掛けのインフレとなりがちだが、そうした傾向に陥らず、今後も楽しませてほしい。

3DS

ラビラビ外伝 Witch's Cat

■ニンテンドー 3DS ■シルバースタージャパン
■2011年6月29日 ■700円(税込)
■CERO A (全年齢対象)
©SilverStarJapan



変身&魔法アクション!

魔法猫少女のアリシアが冒険する外伝。一人二役、人間と猫の姿を切り替えながらステージを進む。氷を溶かす「ファイア」、ブロックを引き寄せさせる「サンダー」など4種類の魔法が攻略のカギ。難易度は高めだ。

DS

アクションパズル ラビ×ラビ えびそーど2

■ニンテンドー DS ■シルバースタージャパン
■2011年2月23日 ■200DSIポイント
■CERO A (全年齢対象)
©SilverStarJapan



アリスとリリに再び危機が!?

チェス駒を置くことで扉が開放される「チェスブロック」、触れると一発死の「ギロチン」、「一方通行」のブロックなどなど、前作のヒットを受けて新たなギミックが追加された続編。取ったコインを使ってヒントを見る機能が追加された。

DS

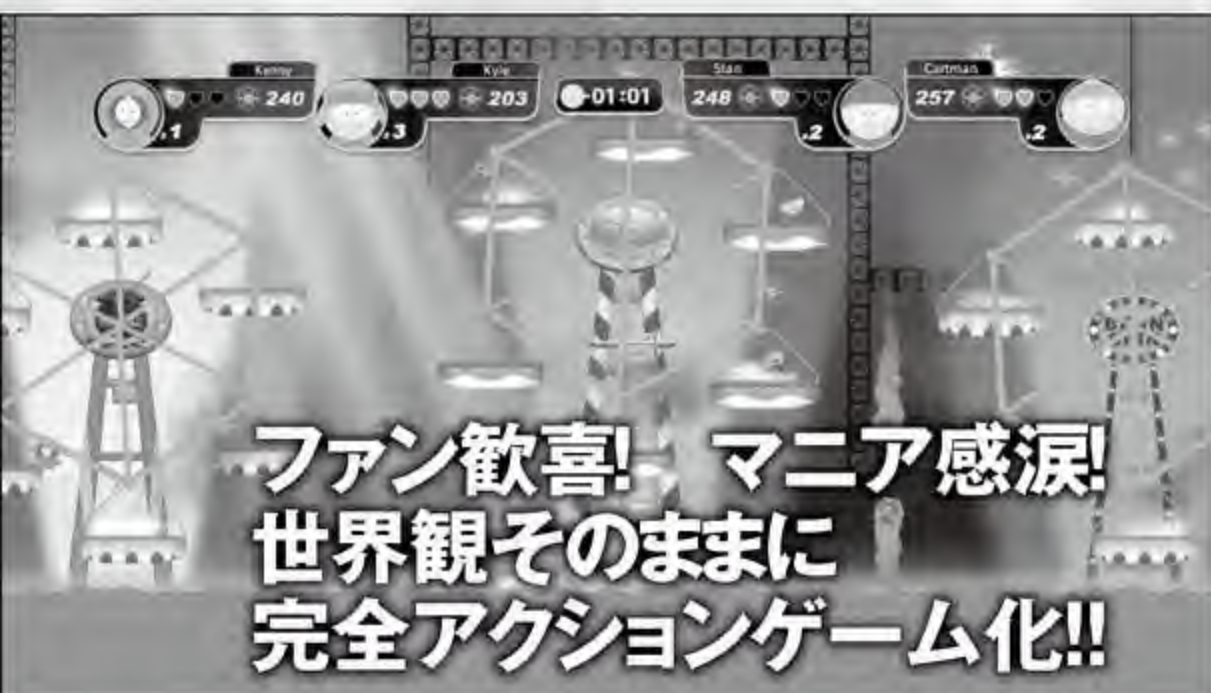
アクションパズル ラビ×ラビ

■ニンテンドー DS ■シルバースタージャパン
■2010年9月1日 ■200DSIポイント
■CERO A (全年齢対象)
©SilverStarJapan



でこぼこコンビの脱出劇!

不思議の国へ迷い込んでしまった、強気な少女とヘンテコなウサギがタッグを組んで迷宮に挑む第1弾。雰囲気はかわいいがヒント機能もなく、詰まったら終わりというストイックさ。その分解けたときの喜びは大きい。



ファン歓喜! マニア感涙! 世界観そのままに 完全アクションゲーム化!!

Text=
高岡昌己
(フリーライター)



South Park: Tenorman's Revenge

■Xbox LIVEアーケード
■発売: 日本マイクロソフト
開発: South Park Digital Studios /
Other Ocean Interactive
■2012年3月30日 ■800マイクロソフトポイント
■CERO D (17才以上対象)

360

キャラの動きにステージ各所に
「らしさ」が満載

「サウスパーク」(※)をご存知だろうか? ブラックジョーク満載の(良く言えば)風刺アニメで、本国アメリカでは1997年に放送スタート。さまざまな物議を醸しながら現在も放送が続いている人気番組だ。そんな「サウスパーク」の数あるエピソードの中でも特に人気が高いのが、シーズン5の第2話「Scott Tenorman Must Die」(邦題: カートマン・レクターの鬼畜晩餐会)。簡単に説明すると、テナーマンにだまされて陰毛を売りつけられたカートマンがその仕返しとしてテナーマンに両親を食べさせるというものだが、本作はそんな壮絶な仕打ちを受けた



ハイジャンプを使えるケニーは初心者向きだ。スーパーヒーローに変身すると一定時間死ななくなる演出(特殊能力?)も原作ファンには感涙もの



素早くステージをクリアするほどスコアが高くなるが、「サウスパーク」ならではの世界を堪能したい場合はステージを隅々まで探索だ

テナーマンがカートマンに復讐を企み、そして……というストーリーになっている。ジャンルはさまざまな場所を移動しながら進む横スクロールアクション。主人公たちは、スタンにはボールを投げる、ケニーは高くジャンプできるなどそれぞれ特徴があり、1人プレイなら操作キャラクターを切り替えながら、マルチプレイなら協力しながら、ギミック満載のステージを進んでいく。さまざまな武器やアイテムなど、アクションゲームに必

要な要素はすべて完備。そこにミスター・ハンキーがいる隠し部屋や主人公たちの変身要素など、「サウスパーク」ならではの演出を加えている。乱暴に言ってしまうえば本作は完全にキャラゲーだ。原作を知らない人は意味不明なアイテムや演出、長いステージなどに戸惑ってしまうかもしれない。しかし原作のファンならさまざまな場面でニヤニヤしながらプレイできること確実。まさにファン待望の、「サウスパーク」らしさ全開のアクションゲームなのだ。

※「サウスパーク」 4人の小学生が主人公のR指定アニメ。さまざまなタブーを笑い飛ばす過激な内容が特徴で、その一部である徹底的なセレブたたきではパリス・ヒルトンに訴訟を検討させたほど。また宗教団体から脅迫を受けたものや、日本では放送をスキップされたエピソードもある。アメリカでは現在シーズン16を放送中。日本ではシーズン7までをWOWOWが放送。その後長期の空白期間を経て、シーズン8に続きシーズン9がFOX bs 238でようやく放送された。(データはすべて2012年8月現在)

©2012 Comedy Partners. All Rights Reserved. Comedy Central, South Park, Tenorman's Revenge and all related titles, logos, and characters are trademarks of Comedy Partners.



タッチ&プレイ! iPhone アクション

Text= 芹澤正芳 (武蔵野プロ)



プラネットワーク

■ iPhone, iPad touch および iPad 互換 iOS4.1 以降
■ カプコン ■ 2011 年 3 月 9 日 ■ 170 円
©CAPCOM 2011



かわいいキャラクターがゴミをひたすら吸い込むシンプルなアクションゲーム。クリアまでのタイムによって評価が変化するため、効率よく吸い込めるルートを考える必要があるのが楽しい



2本の指で画面にタッチすると上部のゲージがなくなるまで強力な吸い込みになる。また、各ワールドの最後にはボスが待ち構えている。攻撃を避けて吸い込みまくれば勝利だ

【カプコンの若手だけで作る意欲作!】

あのカプコンが放つiOSオリジナルのアクションゲーム。それだけで期待も高まるというものだが、ここで紹介する『プラネットワーク』は、同社の新人だけで作るチャレンジ企画から生まれたタイトル。次世代を担う若手のセンスが垣間見られる点でも非常に興味深いゲームだ。その内容はとてもシンプル。タッチ操作でキャラクターを動かし、マップ内のゴミを吸い込むだけ。移動すれば自動的にゴミを吸い込むので、基本的には移動したい方向にタッチしていくだけでOK。マップ内のゴミを全部吸い込めばクリアだ。何が面白いのよ、と思うところだが、3Dで描かれたキャラもゴミもマップもコミカルで楽しく、でっけえゴミが掃除機に吸い込まれていくエフェクトも気持ちよくて、うろうろと吸い込みながら歩くだけで気分爽快。そこは、さすがカプコンとうならせるところだ。

画面を2回タッチすればその場で止まってゴミを吸い込むことができ、右上のゲージがたまっている状態ならば、二本指でタッチすることでゲージがなくなるまで、吸い込む力が大幅にアップする。吸い込むのが大変な、でかいゴミに対して有効だ。ちなみに、クリアまでのタイムによって星の数で3段階評価されるが、最高の三つ星を取るには結構大変。どう移動すれば効率よくゴミを吸えるのか考えるのも楽しさだ。

ただ、タッチ操作における永遠の課題と言える、自分の指が画面にかぶって邪魔になる状態はどうしても発生する。画面のどこに触れてもキャラクターはちゃんと動いてくれるので、比較的影の少ない、画面右下とか左下に指を置き、スライドさせて操作すれば、それほど邪魔にはならない。まあ、それだとキャラクターをダイレクトに操作している感覚が失われてしまうのが残念ではあるが。やはり、悩ましい問題と言えよう。

とはいえ、コミカルな見た目に加えて、シンプルながら、細々とした仕掛けを盛り込んでいるいるため、プレイヤーをゲームにグッと惹きつけてくれる。たとえば、ステージ2では、足場が浮き沈みし、沈んだ状態では動きづらくなってしまふ。ほかにも、ヤドカリのように箱に隠れているため、なかなか吸い込むタイミングがつかみづらい敵が登場したり、主人公を磁石のように引きつける柱が配置してあったりと、ただ移動して吸い込むだけのプレイスタイルに対して、ただゴミを吸い込む単純作業にはさせないぜ、と言わんばかりの仕掛けをとてもうまいこと盛り込んでいる。

シンプルなゲームでも、演出やアイデア次第でいくらでも面白くできる可能性はある!と思わせてくれるのが素晴らしい。ぜひとも次回は、タッチ操作や傾き検知を生かしまくった大作アクションゲームを作してほしいと心底思う。

無料で遊べるのはワールド1のみ(ひとつのワールドは4つのステージで構成)。ワールド2~5については170円の有料だ。ステージ1をプレイして気に入ったら残りを購入するといいだろう。



愛すべき ファミコン アクション

ファミコン謹製アクションゲームを紹介する、このコーナー。今回はサミーがファミコン末期に発売したサイバーパンク・アクションだ！

Text=恋パラ支部長(ファミプロ)
※資料協力=やまにゃ



ガン デック

■ファミリーコンピュータ ■サミー工業(現・サミー)
■1991年4月26日 ■6000円 ©SEGA

爽快感がここにある。

スタイリッシュ
しゃがみダッシュ

断言しよう。アクションゲーム好きなら本作は買いた。何がいかって、しゃがみダッシュである。シタタタと足音が聞こえてくるような走り。しゃがみ姿勢のままダッシュしつつ、なおかつ敵を斬る。これだけでかっこいいし気持ちいいんだ。隙あらばしゃがみ、隙がなくてもとにかくしゃがんでダッシュ！そしてズバツと敵を斬る！クセになる

爽快感がここにある。かっこよく走ることと敵を倒すこと。この二つを満たしている本作はもうそれだけでマストバイなのだ。敵の攻撃がやたらと激しいのはい。そしてもっといいのは、やたらと激しいように見えて実はそんなに体力が減らされないということである。たとえば体力を減らされまくってやられたとしても、ステージの途中から復活する。このテンポの良さがいいんだ。武器はライトサーベル、ブラスター、ボムの3つがあるのだ

が、体力任せでゴリゴリ進んでいるうちに、敵の動きを覚えていく。そして、いつの間にかライトサーベルで的確に敵を斬れるようになってしまふ。かくも素敵な敵配置と出現パターン。ボス戦前に必ず入手することが出来る体力回復アイテムの肉も、お約束ながら嬉しい。

かくして本作は、クリアする喜びと敵を倒す楽しさが両立しているのだ。最高じゃないか。ファミコンアクションはかくあるべし、である。

終盤ステージの画面が暗転する演出も実にカッコいい。激しくて超ノリノリなBGMと合わせ、いかにも終盤という盛り上げ方がたまらない。

「ああ、困難に立ち向かってる俺カッコいい」みたいな興奮物質が脳内からドバドバ出てこそそのアクションゲームだよ！あと、やたらとメカメカしいステージの電流がばりばり流れる危ない床とか、「ボクはキカイです。アナタをコロシマス」みたいににかくかく動くボール状の敵も超イカス。終盤ステージの、敵からのダメージを受けて奈落の底へ真っ逆さまという画面構成もいらつくほどに最高だ。そしてやっぱり、何回か挑戦するとクリアできてしまう難易度も完璧としか言いようがない。

巨大戦車にライトサーベル一本で立ち向かう。胸がすくようなアクションゲームがここにある



主人公の立ち姿が写った画像がないことに今気づいた。しゃがみ姿に魅せられすぎだろ！

本作は1991年、まさにファミコン円熟期真っただ中に発売された。名作がばんばん出まくっていた時代背景から、もしかしたらいろいろなアクションゲームや、あるいはほかのエンターテインメントから影

時はAD2139年。地球では、すべての国境が廃止され、人類は満ち足りた生活を送っていた。しかし一方で、犯罪の凶悪化・拡大化も世界規模で進んでいた。裏の世界を支配するための組織間の抗争は、止ることを知らず、ますます過激の一途をたどっていた。武器の密造、売春、麻薬、殺人といった犯罪が暗闇にうごめいていた。そんな悪の組織に敵対と立ち向かう命知らずの特捜刑事たちがいた。——その名は「VICE」。

突然、ハート（VICE）の車にクリス（VICE）から無線連絡が入った。その内容は「ルート248・エリアDの立入禁止区域に進入車がある」というものだった。ハートにとっては進入車の追跡などは、毎日の日課の一つ。一種のショータイムに過ぎない。逃走車を運転して

いたのは、いつものことながら程度のジャンキーであった。しかし、そこには今までに類を見ない二点の事実が存在していた。まず一点は、ジャンキーの左手が、まるで野獣のような体毛と鋭い爪を持ち備えていたことである。もう一点は車内から発見された特殊な跡である。この跡は今までに確認されているいかなるタイプの密造跡とも異なるタキオン粒子砲であることが、後の分析の結果で判明した。その他は、ジャンキーが使用していた薬物は、100%化学合成のコークで、2・3年まえから市場に出回り始めたものであることが分かった。ハートはコークの出所を確かめるようクリスに頼み別れた。背後に潜む不気味な影。わずかな手掛かりをもとに、ハート（VICE）の捜査が始まった。

ヘヴィでサイバーなキーワードにマインドがパンクしそうなストーリーヘダイブしろ

「おしえてもらおうが!」
「せしき……いや、あんたのちくできはんた!」
「ちくでき……? そんなものはない……」
「ただ、よのながむつようとするものを、
きょうきゅうしているにすぎん……」



「ちゅうなんべい……!」
「やう……さいきん“しのしょうにん”が、
ずむといわれているところよ!」
「フンッ! それじゃ、ショーデックはまじはいいが、
リカルドまでバカンスにいくとするか!」



ちまたで話題のカーチェイス。バリバリ弾を撃ちまくって敵車を破壊しよう。ボスも登場するぜ



いきなりガンシューティングが始まる。敵を撃て! 照準を合わせてアイテムを取れ!?

ラスボス直前ステージは、タイミングよくしゃがみダッシュでノーダメージクリア可能。ナイスな調整に乾杯



映画的演出を堪能しよう

響を受けた部分もあるのかもしれない。しかし、ゲーム内の要素がすべて『ガンデック』のサイバーパンクな世界に溶け込み、見事なまでの一体感を醸し出しているのだ。アクションゲームのツボを押さえまくった至高の逸品である。

主人公がセリフを語るシーンのカットインも超渋い。セリフがまたよくてねえ、普通じゃしゃべれないようなカッコいいセリフや魂の叫びがぼんぼん出てくる。カットインは飛ばさず全部見るべし!

本作にはカーチェイスや3Dシューティングも入っている。それらのモードはプレイできる時間こそ短いものの、その分、濃密な楽しさを味わわせてくれるのだ。終盤のカーチェイスは直前のストーリー展開からさらにアツくならざるをえないし、3Dシューティングの「照準を動かして爆薬などのアイテムを取る」アイデアもユニークだ。また、カーチェイスでもやっぱり体力回復アイテムの肉が登場する。そしてもちろん、車に乗ったまま肉を取って体力回復! サイバーパンクなリアルな世界に、しれっとゲーム的な要素を混ぜ込むセンスも素晴らしい。

ゲームパッケージの主人公らしき人物が（ついでに言えば説明書のキヤラ紹介も）カットインの主人公と似ても似つかない、そんなファミコン的お約束も愛嬌がある。激アツなストーリーも最高なので、本作は可能であればひと箱説つきで楽しんでほしい。そして願わくはバーチャルコンソールでも配信を!



『レッキングクルー』©1985-2008 Nintendo
※写真は加工画像です。

一部のゲームに搭載されているステージエディット機能。ゲームを作る楽しさを今、あらためて振り返ろう。

Text=鳥辺野 九(フリーライター)

エディットにおける足し算の心理学と引き算の美学

エディット機能。それはゲームの神様が僕たちに与え賜うたチカラ。

自機カスタマイズや難易度設定などのコンフィグモードはもちろんのこと、ゲームを生かすも殺すも自由自在のエディット機能がある。ゲームをより自己流にアレンジして楽しむステージエディット機能だ。

それはゲームの本質にかかわるモード。プレイヤー自らの手でゲームのネクストステージを築き上げる、世界にその手をつき込んで新たな秩序を組み上げること。まさしくニコ・ワールド・オーダーだ。

ステージエディットには重要な三つの要素がある。足し算、引き算、そして哲学的思考だ。

ステージエディットにおいて足し算の要素がキーとなるゲームは、ハンマーを担いだマリオを操作してビルの壁を破壊していくパズル要素のあるアクションゲーム『レッキングクルー』だ。

そのエディット方法はステージの空きスペースを破壊対象である壁で埋めていくこと。この空間の足し算こそがステージの面白さと難易度を決める。破壊対象が少なければプレイヤーは物足りなさを感じるだろう。プレイヤーがボタンを押す行為は、壁が破壊されるリアクションという心理的報酬となってプレイヤーの欲求を満たしていくからだ。さまざまな破壊可能なオブジェクトを加えていき、プレイヤーをどこまで貪欲にさせるか。それが『レッキングクルー』の足し算の心理学だ。

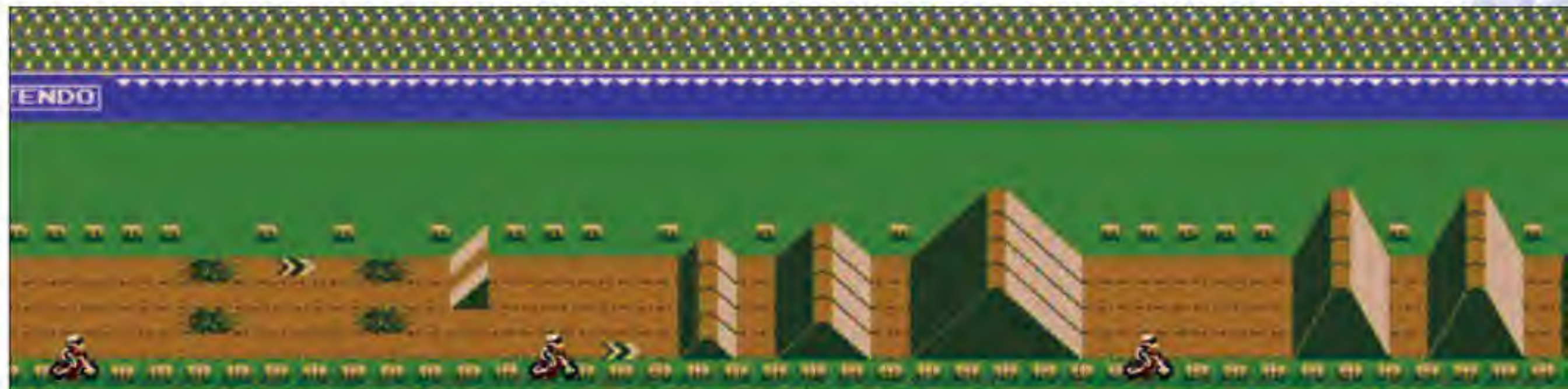
そして引き算の要素がステージエディットの面白さを演出するゲームが、コース上にジャンプ台や障害物を設置してジャンプアクションを楽しむ『エキサイトバイク』だ。

このゲームの特徴はレースゲームにカテゴライズされつつも、その実は横スクロールアクションであるということ。ステージエディットも自然とジャンプ台を多用しがちになり、とんでもなく起伏に富んだバイクが空を飛んでいるようなコースが出来る上がる。

しかしそれではバイクで疾走する爽快感が失われてしまう。そこで引き算だ。せっかくデザインしたコースだが、あえて削っていく。一枚岩のようなアクションという塊からレースという繊細な表情を削り出していく。それが引き算の美学だ。

『エキサイトバイク』が内包するアクションとレースという二面性をどこまで自分好みにアレンジしていくか。『レッキングクルー』が併せ持つアクションとパズルの天秤をどこまでバランスを保たせたままデザインしていくか。

ステージエディットにはゲームで遊ぶ楽しさとはひと味違うゲームを造る楽しさがある。



総数19種類のジャンプ台や障害物を自由に配置するエディットモード。そして周回数を決定してあとはひたすら走り込む。走って走って、無駄を省いて省いて、疾走する爽快感に浸ろう

『エキサイトバイク』©1984-2007 Nintendo
※写真は加工画像です。

移植・複製

Wiiバーチャルコンソール『レッキングクルー』配信中・500Wiiポイント

Wiiバーチャルコンソール『エキサイトバイク』配信中・500Wiiポイント

ニンテンドー3DS『3Dクラシックス エキサイトバイク』配信中・600円(税込)

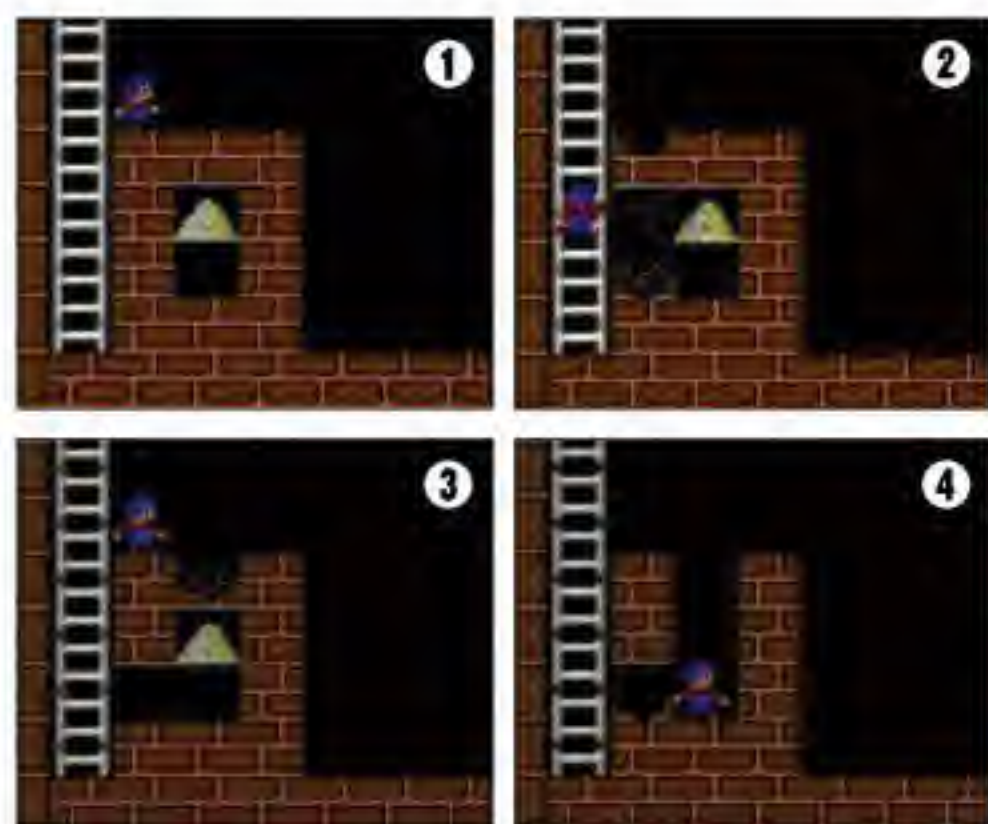
何故そこに金塊があるのか 哲学的思考の迷路にはまろう

『ロードランナー』。もはや語る必要すらないアクションパズルゲームの最高峰。ありとあらゆるハードに移植されるも、そのシンプルでゲーム内容はほとんど変わらず、完成されたゲームデザインを見せてくれる。しかしながら完成されたシステムというものは完璧な球状のように一切の隙を見せないものだが、『ロードランナー』には我々が手を加える余地があらかじめ用意されている。アレクサンダーという言葉の枠を越えた新しいゲームをデザインする。それがステージエディットモードだ。

バンゲリング帝国が放つロボット兵に捕まらないよう、地面に穴を掘る銃でロボット兵を埋め、あるいは下段への通路を作り、画面中に点する金塊をすべて回収して脱出するのがゲームの目的なのだが、ステージエディットモードでは新たな遊び方が提唱される。

迷路のような難解なステージを絡まった糸を解くようにいかにして金塊を回収するか。パズルゲームの神髄をとことんまで楽しむ、いわゆる「詰めロードランナー」だ。

「ロードランナー」における重要なテクニック「時間差掘り」。この技が世界を広げる



「何故山に登るのか」そんな哲学的な質問に対して答えた登山家ジョージ・マローリー氏の言葉だ。「そこに山があるからさ」

それならば我々も答えよう。「そこに金塊があるからさ」。じゃあ何故そこに金塊があるのか。それこそがエディットのポイントだ。

「詰めロードランナー」はその名前のとおり詰将棋のように一手一手に意味があり、一定の解き方が存在する。その様式美のような解法をプレイヤーにトレースさせるのが『ロードランナー』におけるステージエディットの醍醐味だ。

部屋の模様替えを想像しよう。ベッドは窓際に。部屋の正面にはテレビを。するとある問題が生じてしまう。ああ、何故この部屋はあと30センチ大きくないんだッ！

13×14マスの画面にオブジェクトを配置する。あそこに見える金塊を取るためのトリックをステージに組み込むためには、どうしてもあと1マスの隙間が欲しい。だがその1マスをずらしてしまえばせっかくのトリックが台なしになる。そんなジレンマが必ずやってくる。そのジレンマと戦う行為がまさにひとつのゲームとなつて僕たちはいつもとは異質な面白さにヒリヒリと脳みそを灼かれてしまうのだ。

何故そこに金塊があるのか。プレイヤーにそう思わせればステージのデザインは成功したも同然だ。

ゲームにおいてストーリーとはゲーム展開のガイドのような役割を担う。固定画面のパズルゲームにだってストーリーは存在する。新しくデザインしたステージを遊ぶ時に、きっとそのストーリーが感じられるはずだ。そこに金塊がある理由。それはゲームの作り手からプレイヤーへ向けられたメッセージだからだ。さあ、ゲーム哲学の時間だ。

ステージのアイデンティティとも言えるストーリー性のあるプレイ感。それを演出するのは、ゲームが構成するアクションとパズル、アクションとレースなどの二面性を持ったゲーム要素だ。ひとつひとつデザインするオブジェクトの意味を考え、プレイヤーにも考えさせる。

「何故このステージに挑むのか」
「そこに金塊があるからさ」

このステージをプレイするであろうプレイヤーとステージ制作者との気持ちを通じ合うエディットモード。それはまさしく濃密な会話だ。じっくり語り合おうじゃないか。



制作者は何を思っ金塊を置いたのか？
ゲームを通じてそんな会話を楽しもう

『ロードランナー』 ©1983-2012 Tozai, Inc.
Lode Runner and Tozai Games are trademarks of Tozai, Inc. registered or protected in the US and other countries.
©Konami Digital Entertainment

移植・復刻 Wiiバーチャルコンソール『ロードランナー』配信中・500Wiiポイント。

セガエイジスオンライン配信記念
難易度任意可変型金稼冒険剣劇!

ワンダーボーイ モンスターランド



■アーケード ■セガ ■1987年8月
©SEGA/westone bit entertainment 1987



青春の アーケード アクション

アクションゲームとロールプレイングが
奇跡の融合を果たした傑作!
どこまでも奥深いモンスターランドを、
ブク少年と共に冒険だ!

text=msm5232(フリーライター)

モンスターランドへようこそ

ああ『モンスターランド』! 筆者が基板を購入する大切なキッカケになった『モンスターランド』! 前回(シューティングゲームサイド5号)の『ファンタジーゾーン』はいかがでしたか? またしてもセガの買い物アーケードゲームになりましたが、今回は祝アクションゲームサイド創刊+セガエイジスオンライン配信記念ということで『モンスターランド』について書かせていただきます。本作との出会いは確か昼下がりのゲーセンでした。適当に店内をブラブラしていたら長々と遊んでいた人がいて、「これは1コインで時間をつぶすのに最適だ」と思い始めたのがキッカケでした。魅力的な音楽とやればやるほど先に進めるシステムにはまり込み、一カ月ほどしてワンコインクリアを達成。そしてその足で「ゲーセンの感動を家で」とPCエンジン移植版の『ビックリマンワールド』を購入。ほぼ完全移植の出来に感動するのもつかの間レバガチャによる練金テクニク(次ページ参照)が再現されていないことにショックを受け、何とかしてゲーセンのあのレバガチャが家でできないものかと調べることに1週間。どうやら基板という物さえ買えばできるらしい、じゃあ買おう、買って家で遊ぼう……という経緯を経て、筆者の基板ライフが始まったのです。とは言っても最初に買ったのは安かった『バンクパニック』でしたが。みんなもゲーセンのゲームが欲しかったら基板買いましょ。

剣を使ったロープレ風味アクションと言いますと『アテナ』が有名ですが、『モンスターランド』は面白い物と経験値(的要素)を加えることにより今までは異なる新しいタイプのアクションゲームになったと言えます。システム、難易度は同年に販売された『ワードナの森』とだいたい一緒ですが、後述のレバガチャなどによるコイン稼ぎや幅広い縛りプレイによって『モンスターランド』は今でも現役のアーケードアクションになっていると思います。そして本作で忘れてはいけなは音楽。名曲の宝庫『サイキック5』(※)も手がけられた坂本慎一氏の音楽が素晴らしい。特に最終面であるドラゴン城BGMはその後のシリーズにも使われているテーマ曲とも言えましょう。2012年7月現在、セガ公式ショップ、セガストアでシリーズのサントラが買えます。『モンスターワールドII』海外版マスターシステムFM音源版とかレアなものも入っていますのでオススメです。



ここがすべてのスタート地点。余談ですが続編『ワンダーボーイV・モンスターワールドIII』でこれと同じ光景から始まった時の感動が忘れられません。しかもBGMが『モンスターランド』のエンディングアレンジと非常にわかっている作りでしたので嬉しさも倍増

※『サイキック5』 開発NMK、販売ジャレコ。5人のサイキックを使い分けてステージ奥にいる大魔王の像を破壊するアクションゲーム。ファミコンには『エスパ冒険隊』のタイトルで移植された。

移植・復刻①

PlayStation@Network セガエイジスオンライン配信中・600円
XboxLIVE アーケード『モンスターワールドコレクション』収録・800マイクロソフトポイント

クリアのために知っておくこと

本作の難易度はプレイヤーの買う装備によって任意に変更できます。つまりゴールドを惜しまず良い装備を買えば難易度は下がるし、貯金したければ装備をあまり買わないため（ランダムで装備を拾うこともできますが）自然と難易度が上がるといった具合です。というわけでオススメの防具の買い方を紹介します。カッコ内は最短で買えるステージを表します。

【ブーツ】値段が高くなるほど移動速度、ジャンプ力がアップします。セラミックブーツは滑りやすい代わりにレバガチャ（後述）の成功率が高いです。でんせつのブーツは氷の上でも滑らない、まさに伝説といったクオリティです。でんせつのブーツを買う場合はかわのブーツ（2面）↓でんせつのブーツ（ピラミッド）、セラミックブーツの場合はぬのブーツ（2面）↓セラミックブーツ（2面）と買っていけば良いと思われれます。自分の

スキルに合わせて買う物を減らしていくと、さらにハイスコアが期待できます。

【盾】値段に比例して飛び道具のダメージ軽減割合と盾で攻撃を受けた際の後退距離、ガード可能な範囲が変化します。8面ボス、ホブゴブリン相手だと、でんせつのたての効果を実感できます。安い物はナイトシールド（2面）↓でんせつのたて（4面）、またはライトシールド（2面）↓ハードシールド（4面）がオススメ。盾はどれもクセがなく使える物ばかりなので自分の腕前に合わせて買しましょう。

【鎧】敵の体当たりのダメージを軽減させます。ヘビーアーモは非常に安いうえにでんせつのよろいの次に軽減能力が高いですが、セラミックブーツと合わせると操作不能になるくらい滑るので「つなぎ」として買しましょう。ライトアーモ（3面）↓ヘビーアーモ（4面）↓でんせつのよろい（5面）、あるいはナイトアーモ（3面）↓ハードアーモ（4面）と買うのが最短です。

【わらしべイベント】2面で「かべのむこうに、ひとのけはいがする。」と出た場所でレバーを上に入れると、わらしべイベントが始まります。4面の酒場の上にいるキャサリン、7面の高台で笛を吹きその奥の城に住むおじいさん、10面のナマズだいう、そしてモンスター城手前の魔法使いに出会うことで最終面で役立つアイテムをくれます。イベントを達成させなくてもクリアできますが、あると便利です。極力達成させましょう。

【錬金術】『モンスターランド』のハイスコアはスコアではなく終了時の所持コイン数で集計されま

ここからわらしべイベントが始まる。人の気配かどうかは開けてからの楽しみ



このようにかせぐのだ。3連続で出る場合は惜しみなく竜巻を2個出しましょう

す。普通にやってもせいぜい1500Gが限界ですが、「錬金術」と呼ばれるテクニックを使うと、その3倍……いや5倍以上にもなります。ハイスコアも伸びるうえ、買物が非常に楽になる「錬金術」の代表的な方法を紹介しましょう。

【レバガチャ】最もメジャーな錬金術です。コイン出現位置でレバー（方向キー）を左右にガチャガチャ振りましょう。うまくいくとコイン1枚が最大68Gになります。最近の移植作ではレバガチャを再現するボタンが用意されているので便利。

【魔法】次に有名な錬金術です。竜巻の魔法を2個出してコイン出現位置に触れるとゴールドが増えます。爆弾が爆発した瞬間に触れてもゴールドが増えます。竜巻は店で買うと5個で30Gです。ので利益は確実。

【跳ね飛ばし】敵に跳ね飛ばされて出現位置に触れるとゴールドが増えます。2面のスタート時、4面の盾屋の左が試しやすいです。



▲業務用インストカード

要所攻略

【1面】『モンスターランド』のスタートです。ここはレバガチャでしか「練金」できませんが、1回は成功させないと次が厳しいです。

【2面】ここは最初に竜巻の魔法を2個買しましょう。そしてその竜巻を使い「練金」し、ブーツと盾を買うつとこの先がグンと楽になります。洞窟の扉にはバンパイアがいて、倒すとブロードソードを落とすので確実に手に入れてください。

【3面】お城のステージです。「おやつ!？」と表示された地点に鎧屋がありますので買しましょう。ボスのレッドナイトはジャンプしたところを潜って後ろから斬ると楽です。

【4面】この酒場の上にキャサリンが住んでいますので訪問しましょう(写真A参照)。盾、鎧も販売されていますので必要に応じて買い換えてください。

知っておくと便利なこととして、4面と7面はボスが2回倒せます。4面はクラーケンを倒し、右側の海に落ちるともう一度クラーケンと戦えます。ライフに応じて大ハートか雷の魔法が手に入り、お金も手に入

るのでお得です。

【5面】この難所は何といってもジャイアントコングだと思われます。非常に耐久力の高い強敵ですが、倒さないとグレートソードが手に入りません(写真B参照)。

このステージの鍵はボスが持っているのではなく、地下に落ちています。これもクラーケンと同じでコインを回収した後に地下へと落ち、地上に出てくるともう一度コインが回収できます。

【6面】ここはピラミッドが舞台です。大量にコインが出る地点があるので忘れずに回収しましょう。ボスのスフィックスはパターンを組めば安定して倒せますが、時間もかかるので戦いを回避できる「なぞなぞ」に正しく答えて進みましょう。左側にある酒場でカクテルを飲むと「さいきん ○○している」といった感じのセリフが出ます。「鶏がいなくなつた」と出たら答えは「おやこどん」、ダイエット中なら「たべてない」、窓ガラスが割れたら「ゴルフ」、夜うるさいなら「カラオケ」です。

【7面】ここは開幕に赤と青のネズミが突進してきます。青ネズミは安い鎧だと意外とダメージを受けるので攻撃の連射に頼らずジャンプで避

けましょう。奥の扉にびんぼうがいますが触れると5ゴールド取られます。コイン稼ぎプレイをしている場合は一番腹が立つ敵ですので、触れられそうになったら魔法を惜しまず使いましょう。倒すとエクスカリバーが手に入ります。

南の島ボロロへ到着したらまずブルーナイトを倒しそのまま右の高台に登りましょう。登ると笛を自動で吹くので右手に出現した城に入ります。中にいるレッドナイトを倒すと足場が登場しますので、中にいるおじいさんからお守りをもらってください。出た後はもう一度ブルーナイトと戦えます。今回はドル袋を落とすので絶対に倒しましょう。

【8面】この鎧屋はでんせつのブーツでないと入れません。そしてここにはメッセージこそ出ませんがでんせつのけんを持ったデーモンが隠れています(写真C参照)。デーモンがいる扉付近にはゴーストがいて、ぶつかると入れない可能性があります。魔法でどかして確実に入れるようにしましょう。

洞窟を抜けると氷のステージになり、でんせつのブーツでないと非常に滑ります。特にセラミックブーツやヘビーアーマーを装備していると



(写真A) ここにキャサリンが住んでいますので忘れずに回収しましょう。訪問すると笛がもらえ、わらしべイベントが続きます。ちなみに下の酒場でお酒を飲むとこのことを教えてくれます



(写真B) 『モンスターランド』最初の山場(たぶん)であるジャイアントコングの簡単な対処法を。攻撃すると敵は後ろに下がるのですが、コングは壁まで追い詰められると反対側へ飛びます。つまり剣で2回攻撃、ゴリラが反対側へ飛び、また2回攻撃……を繰り返すと倒せます。たまに岩を出してきますが垂直ジャンプで避けられます



▼▲業務用POP



顕著なので装備を買い換えたり、ウイングブーツで飛ぶといった方法で切り抜けましょう。ボスのホブゴブリンのレーザーは強烈ですので高価な盾を持っていない場合はゴリ押しでも構わないのでさっさと倒しましょう。

【9面】氷の城ですので非常に滑ります。所々に隠されているお店が隠されているのでレバー（方向キー）を上に入れてみましょう。ボスのスノーコングは非常に強く、ミニコングを出してきます。ミニコングを出す前に剣や魔法で壁に追い込んでハメ倒すというのもひとつの方法ですが、できなかった場合は魔法を駆使してゴリ押しで倒すのもひとつの手

です。

【10面】最終面ひとつ手前なので、ここで最後の準備をしましょう。ここで、わらしべイベントの最後です。水中に落ちたらレバー（方向キー）を左に倒し、お店に入りましょう。お店の扉が閉まったらもう一度入り、ナマズだいたいおうからもんしようをもらいます（写真D参照）。その後洞窟を抜けシルバーナイトを倒し、ゴールひとつ手前の扉に入ると、魔法使いがベルカルビーをくれます。ベルは次のモンスター城で正しい道を教えてくれて、ルビーはボスのドラゴンに大ダメージを与えます。

【11面】最後面です。迷路になっていますが「ベル」さえあれば最後まで迷わず行けます。理想としては、まず最初のプレイでは「ベル」でひととおり道を覚えて、次のプレイから「ルビー」を持っていくプレイで

しょう。クラークを倒したら右のスケルトン4体を倒し、また戻るとホブゴブリンがいるのでそれも倒す。本作のアーケード版は画面切り替え時に「砂時計が戻る」バージョンと「戻らない」バージョンの、仕様の異なる基板が存在し、「戻らない」バージョンだと最後のドラゴンで苦戦するので高めの装備を買いましょう。どちらのバージョンか判別方法としては、一部キャラの色化け、笛が鳴らないなどの特徴があれば、「砂時計が戻る」バージョンです。

ボスのドラゴンは左端でハメることがができます。頭の方に当たり判定があり、タイミング良く攻撃すると1回のジャンプで2回ヒットします。「ルビー」があると非常に早く倒せます。メカドラゴンを倒せばエンディングです（写真E参照）。お疲れさまでした。

（写真D）ここでナマズだいたいおうに会いましょう



（写真E）さようならモンスターランド、ようこそモンスターワールド



（写真C）ここに入るとデーモンがいます。マントやガントレット、良い防具があればゴリ押しでも問題ありませんがヒットアンドアウェイで着実に倒しましょう

『セガエイジスオンライン』版 プレイレポート

PS3とXbox 360で配信中の、『セガエイジスオンライン』版『ワンダーボーイ モンスターランド』をプレイしてみました。

遊んだ感覚としては、アーケード版そのままでした。レバガチャボタンもあり、かゆい所に手が届く移植だと思いました。なお、病院の看板のマークは、「H」（病院の英語表記Hospitalの頭文字）に変更されていますので、アーケード版を遊び慣れた方は注意しましょう。

ちなみにモンスター城の砂時計は「戻らない」パージョンの基板を再現しているの、それに合わせた装備の買い方をお薦めします。慣れないプレイヤー向けにタイマーが戻るパージョンを



忠実移植&
追加要素を搭載した
セガエイジス
オンライン
『ワンダーボーイ
モンスターランド』

PS3 360

ワンダーボーイ
モンスターランド

■プレイステーション3 ■セガ
■2012年5月23日 ■600円

モンスターワールド
コレクション

■Xbox 360 ■セガ
■2012年5月23日 ■800MSポイント

©SEGA ©SEGA/westone bit entertainment 1987

入れてもよかったのではないかな、と思いました。トロフィーや実績解除の条件が非常にマニアックな条件で面白く、ハードを持っていたらとりあえず買ってダウンロードしましょう。安いし。

面白いトライアルがあったのでそれをご紹介します。

【ゴールドラッシュに挑戦】

『モンスターランド』のハイスコアである最終面終了時のゴールドを集計するモード。ただアーケード版をやり込んだ身としてはレバガチャボタンあり、なしの集計をしてほしかったところ（この件についてセガに理由を教えていただきました。レバガチャボタンを外付けで用意するプレイヤーがいた場合、未使用プレイヤーとの差が大きく開く可能性があるため、公正に競えるようにレバガチャボタンを使用可能としたそうです）。

【モンスター城に挑戦】

タイムトライアルというよりもモンスター城のマップを覚えるのに最適なモードかもしれません。そこまで短期間でもなく、それなりの時間がかかるので、後半の緊張感が非常に良い感じですよ。

【挑戦！ファイヤーシューティング】

ファイヤーボールだけ、ライフゼロでどこまで進めるかを競う奇抜なモード。コンスタントにファイヤーを当てればハメられるとはいえ落下中の不可抗力をどうするかハイスコアのポイントだと思っただけですがどうなのでしょう。筆者は5面の井戸で死にました。

【暴走スフィックスに挑戦】

6面のスタートからスフィックスを倒すまでの時間を競います。スフィックスのパターンを覚え

この時代にモンスターランドのタイムアタックで盛り上がるのは非常に嬉しい。スフィックスは慣れると楽です



病院の看板のマークが変更された理由をセガに教えていただきました。ジュネーブ条約や日本の法律により赤十字マークの不適切な使用は禁じられている（※）ため、過去作における、赤十字に類似しそうな表現を修正されたそうです

るためのモードかもしれません。スフィックスに毎回確実にダメージを与えるだけでなく、ルート移動の最適化も行わねばなりません。オンラインでランキングを確認できるのですが、GAMESIDEのアカウント（画面撮影にしか使わないアカウントでトロフィーがシヨボい）で遊んでいたのが筆者です。成績は高くないですが、ぜひとも記録を超えてみてください。

『ワンダーボーイ』シリーズ紹介

ここからは『モンスターワールド』シリーズの中から、『モンスターランド』の直接的な続編にあたる3作品をピックアップして紹介します。

ワンダーボーイⅢ モンスターレア

アーケードでの続編では最終作。以降の続編は家庭用となる。『モンスターランド』の世界観をベースに『ワンダーボーイ』をシューティング風にした作品。システム16でこんなに綺麗な色が出るんだと驚くほど、画面の発色が綺麗。

『モンスターランド』で倒された異星人が伝説の装備を強奪して再び侵略するといったストーリー。

当時、PCエンジン移植版の出来がアーケード版を越えていた(CD・ROM 2システムでの移植なので、音楽が非常にパワーアップしていた。必聴)。



インストカードのイラストを手がけたのががっぶ獅子丸先生だったとは意外でした。(がっぶ獅子丸先生とはマイクロマガジン社発行「悪趣味ゲーム紀行」シリーズの著者様。「4」はまだでしょうか) 正式名称は『ワンダーボーイⅢ モンスターレア』でよろしいのでしょうか。

ワンダーボーイⅣ ドラゴンの罠

『モンスターランド』でメカドラゴンを倒したブツ少年は、のろいによりリザードマンに変えられてしまった! 元の体に戻るアイテム、サラマンドラクロスを探し求めて縦横無尽に駆け巡るアクションRPG。作曲者が同じ『サイキック5』に例えると、それぞれ特徴を持ったキャラクターを使い分けて謎を解くといった、家庭用ならではの内容。PCエンジンの移植版『アドベンチャーアイランド』の出来が非常に良いです。

海外マスターシステム版『Wonder Boy III The Dragon's Trap』がオリジナル。



上が海外マスターシステム版。海外ではこちらが『ワンダーボーイⅢ』です。国内版本体で起動すると国内仕様になります

ワンダーボーイV モンスターワールドⅢ

『ワンダーボーイ』シリーズ最終作にして、総決算的作品。(※補足:『モンスターワールド』シリーズ最終作は『モンスターワールドⅣ』なのですが、そちらは『ワンダーボーイ』シリーズには含まれないのです)

石斧から作る伝説の剣、盛り上げるアレنج曲、プラプリルなどのキャラクターに、過去作品の演出をうまく使っていて、もう最高の作品。

筆者は本作と『大魔界村』があるので絶対にメガドライブを手放せない。

海外ではマスターシステム版も存在し、一応持っています。メガドライブ版のほうが完成度は高いです。ちなみにPCエンジン移植版は『超英雄伝説ダイナステックヒーロー』。君たち誰だ。



メガドライブ版パッケージと同じ構図を今さら『セガエイジスオンライン』で見るとは思いもよらなかった



倒す! 倒される!!
アクションしたくなるページ

パソコン ACTION Magazine

Illustration=波多野ユウスケ

Text=hally(VORC) ※資料協力=前川防人

第1回 | ジェノサイド

X68

■X68000 ■ZOOM ■1989年7月
■8800円
©ZOOM ©D4Enterprise Co., Ltd.

レトロゲーム配信サイト
プロジェクトEGGで遊べる!
www.amusement-center.com/

【移植・復刻】Windows プロジェクトEGG『ジェノサイド』配信 735円(税込)

家庭用機やアーケードに比べ、著しくアクションに不向きなハードだった1980年代後半のパソコン。RPGやAVGの台頭で、斜陽化しつつあったパソコンのアクションゲーム事情は、しかしX68000の登場で一変する。



パソコンのアクションゲームが、 アーケードに追いついた日。



名機X68000を代表する
オリジナル作品

たとえばファミコンの『スーパーマリオブラザーズ』や、メガドライブの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のように、どんな機種にもその「象徴的存在」と言える一作があるものだ。1980年代最強のホビーパソコン・X68000の場合、それは紛れもなく『ジェノサイド』だった。

X68000は1987年、『グラディウス』の完全移植版という目のくらむような付属ソフトを引っ提げ、アーケード基板に匹敵する性能を売りに、彗星のごとくデビューした。以降発売されたゲームソフトの大半もアーケードや他機種からの移植作品で、そのほとんどが素晴らしい出来栄だったため、長きにわたって「ゲームセンターのゲームが自宅でできる」ことがX68000のアイデンティティとなっていた。オリジナル不在の時代は、約二年にわたって続く(※1)。

『ジェノサイド』はそんな状況下に、ZOOMなる新参メーカーから突如リリースされ、思いがけない手応えと完成度を実現したオリジナル作品として、一躍大絶賛を浴びたのである。アーケード移植に

勝るとも劣らないオリジナル——それを現出してみせたことで、『ジェノサイド』とZOOMの評価は不動のものとなった。

当時の広告にはでかかと「X68000 ONLY」の文字が躍る(※2)。他機種で遊べないというのは、象徴的存在たる必須要件だ。開発陣は「X68000を使って面白いことがしたい」という勢いと情熱だけでZOOMの御旗の下に集い、ゲーム制作の知識など全くない状態から『ジェノサイド』を作り上げたという。だからX68000ひと筋なのだ。その情熱のほとばしりは、ゲーム性よりもむしろオーディオとビジュアルに色濃くにじみ出ている。

当時ユーザーたちを何よりも驚かせたのは、巨大なキャラクターたちが、画面狭しと大胆かつスピーディーに闘いを繰り広げるさまだった。発売から二十余年を経た今日の目には「これが巨大?」と映るかもしれないが、ボスキャラ戦でもないのにこのサイズのキャラクターが動きまわるなど、当時はアーケードでもそうそうお目にかかれない風景だった。その迫力とスピード感の中、剣戟で敵を切り裂く。本作は剣を主武器に多彩な攻撃スタイルを使い分ける、

※1 約二年にわたって続く この間に出たオリジナル作品は実質的に『サンダーフォースII』『D-RETURN』のシューティング2本だけである。

※2 X68000 ONLYの文字が躍る 『ジェノサイド』発売直後に一度だけ出た雑誌広告において、何よりもこの文言が強調されていた。その事実からも殺し文句ぶりがよくわかる。

※3 『ドラゴンバスター』 ナムコのサイドスクロールアクション。「かぶと割り」や「垂直切り」といった複雑な技を駆使する、剣戟アクションの元祖。1985年稼働。

※4 『源平討魔伝』『ドラゴンバスター』の延長線上ともいえるべき攻撃システムを採り入れたナムコ製アクション。1986年稼働。1988年にX68000へ移植され、同機種のユーザーには特によく知られていた。

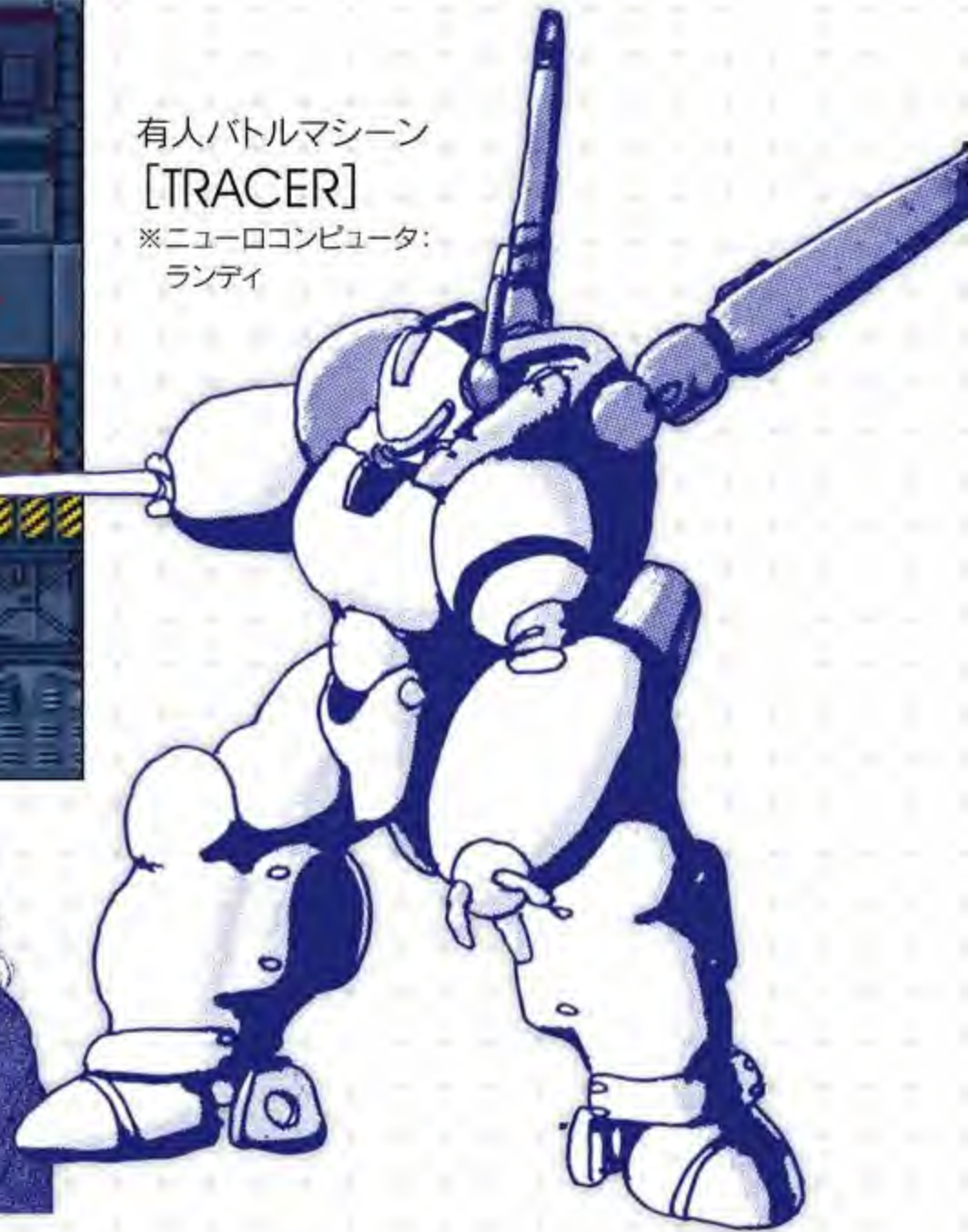
※5 『黄金の城』 1986年にタイトーより発売されたセタ作品。『グレートソードマン』(1984年)の系譜を継ぎ、上中下段攻撃と盾の使い分けに重点が置かれている。技の概念はない。



有人バトルマシン

「TRACER」

※ニューロコンピュータ：
ランディ



情報処理担当

「マリアリー」

TRACER搭乗員

「竜ヶ崎 健」



ステージ間に挟まれるビジュアルシーン。竜ヶ崎とランディの軽妙なやりとりが楽しい



言わば『ドラゴンバスター』（※3）方式のサイドスクロール・アクションなのだが、このジャンルは当時まだ珍しく、ほかに『源平討魔伝』（※4）、『黄金の城』（※5）、『リンクの冒険』（※6）あたりが類型として挙げられる程度だった。実際『ジェノサイド』は雑誌などで“SF版『源平討魔伝』”などと評されたりもしていた。ともかくもパソコンでは初登場のジャンルであった（※7）。ゲームは全6ステージ。プレイすると、のっけから敵の硬さに驚かされるだろう。『ジェノサイド』はX68000史上屈指の難易度で知られて

おり、特に最終ボスの凶悪さは筆舌に尽くしがたいほどである。動きはスピーディーでも、プレイには慎重さが求められる。

剣を主武器に……と書いたが、ステージ3からはオプション兵装「ベティ」が使用可能になり、プレイ感覚ががらりと変わる。この「ベティ」が本作における唯一のパワーアップであり、その存在こそが、『ジェノサイド』を単なるSF版『源平討魔伝』で終わらせない、より戦略性の高いゲームに仕立てている。「ベティ」は言うなれば、『R-TYPE』（※8）の「フォース」を全方位に飛ばせるようにし、さらにボタン押しっ放しでパワーチャージできるようなにした、強力無比な代物だ。これと剣との使い分けが後半戦の醍醐味である。まあ「醍醐味」なんて余裕こいていられるのは、4面ボス前くらいまでだが……。

音と映像のインパクト

当時の雑誌には『夢幻戦士ヴァリス』（※9）に似ていると書かれたりもした。いや、プレイ感覚は全く異なるのだが、スコアという概念が存在せず、ステージ間に長尺のビジュ

※6『リンクの冒険』 任天堂のディスクシステム作品。1986年発売。アクションRPGながら多彩な剣技の数々を特色とする。一部の攻撃方法は『ドラゴンバスター』を彷彿とさせる。

※7 パソコンでは初登場のジャンルであった 余談ではあるが、『ジェノサイド』のわずか3日後に、『ドラゴンバスター』スタイルを採り入れたアクションRPG『ワンダラーズフロムイース』（日本ファルコム）が発売されている。

※8『R-TYPE』 アイレムの代表的横スクロールシューティング。1987年稼働。無敵のオプション兵装「フォース」の使いこなしが鍵となる、戦略性の高いシューティングゲーム。

※9『夢幻戦士ヴァリス』 1986年に日本テレネットより発売。PC-8801ほか、さまざまなパソコンで発売された。一応は剣で闘う設定になっているが、実質的にはアクションシューティングである。

頼れる相棒「ベティ」は常時、自機の頭上に位置する。画面はチャージ開始直後



最も存在感のあるボスキャラ、通称「カニ」（ステージ4）。本作中、一二を争う強敵だ



誰もが驚いたステージ5ボス「ブラッドショー」。このチビキャラが怒涛の勢いで攻めてくる！



プラズマサーベルでぶった斬れ！



6画面に及ぶ巨大戦艦（ステージ3-3）。やはり『R-TYPE』の影響が感じられる



「側転」。ほかの剣戟アクションにはない、『ジェノサイド』ならではのユニークな操作だ



これはシューティングゲームか？……すさまじい猛攻ぶりの最終面！

アルデモがあるなど、演出面には類似性がある。このあたりはパソコンゲームらしい部分だ。デモは『ヴァリス』のような凝ったアニメーションではなく、あくまでテキスト主体だが、主人公・竜ヶ崎健と自機ニユーロコンピュータ・ランディの「人間味ある」やりとりが、いい味を出している。またこれがあるからこそ、ステージ5ボス・ブラッドショー（生身で主人公機と互角に戦う！）の存在が光ってくる。

さて、X68000の力を存分に引き出したグラフィックスとサウンドもまた、『ジェノサイド』の評価を不動のものとした大事な要素だ。士郎正宗風の重厚でスタイリッシュなメカデザインは、同時代のパソコンゲームと一線を画するものだったし、「人間を砕くサウンド」と広告に銘打たれたFM音源+PCMサウンドは、豪快さとキャッチーさを兼ね備えた聴き応え満点のサイバー・ロックであった。これはX68000作品としては初めてサントラCD化を実現している。かくして『ジェノサイド』は、『Oh!X』誌（※10）の「GAME OF THE YEAR」において、5部門にわたって上位3位内入賞という快挙を成し遂げたのである（※11）。

※10『Oh!X』誌 XシリーズやMZシリーズなど、シャープ製パソコンの情報を専門に扱っていた月刊誌。当時のX68000ユーザー事情がもっとも色濃く映し出されていた。1995年休刊。

※11 上位3位内入賞という快挙を果たしたのである。ゲーム大賞2位、ゲームデザイン賞2位、テーマ音楽賞2位、グラフィック賞1位、助演キャラクター賞2位（ランディ）および3位（ベティ）。ちなみにこの年もっとも強かったのは『アフターバーナー』。

『ジェノサイド』の実にどうでもいい裏設定をギャグ満載で紹介



ZOOMの不思議マニュアル

ZOOMのX68000時代

ZOOMは札幌市に拠点を置く。2000年代中盤以降はダウンロード作品を中心に活躍中だ。

彼らは設立当初「とにかくX68000でソフトを5本出す」と目標を立て、それを5年かけて実現した。以降はFM TOWNSやスーパーファミコンに手を広げ、さらにプレイステーションの『ゼロディバイド』シリーズにて、コンシューマでもマニア人気

◀ディスクケース表

ねこ

一九七四年、ニューヨークで生まれる。幼いころからソウルを聞いており、七歳の時、自作の曲をレコード会社にもちこみ、才能を買われる。十五歳の時、プロデビューしたがあまりにも個性が強く、社会から「時代の要請」とか「10年早い」と言われていた。しかし、そのタンサンフルなビートと肉体的な美しさを誇り、今や全米ヒットチャート年間一位という恐るべき存在であるという説があるが、定かではない。今のところ、わが国にいるのが株式会社ズームのマスコットであるというだけである。



ZOOMのマスコット・ねこ(後のドラッキー)初登場。という唐突にコミックの中に乱入。読者おいてけぼり

を獲得した。しかしZOOMファンは口をそろえて、「X68000時代こそが一番熱かった!」と言う。毎度ジャンルを変えて攻めるアグレッシブさ、卓抜したセンスと技術力、そしてマニュアルなどに見られるお遊び全開のフレンドリーさが、「次は何をやらかしてくれるのか」と、いやが上にも期待を高めたからだ。

1990年には「lagoon」を発売。『ジェノサイド』ほどの評価は得られなかったが、ポテンシャルは感じられるアクションRPGの佳作である。翌年にはシューティング『フアランクス』と『ジェノサイド2』を発表。どちらもバランスの取れた秀逸な作品で、特に後者は、『ジェノサイド』の欠点をすべて払拭したうえで、あらゆる次元でのグレードアップを遂げている。ただ荒削りなところがなくなった分、多少地味な印象を与えてしまっているのがもったいないところではある。

翌年にはレーシングゲームの意欲作『オーバートイク』を発売。これはX68000時代の総決算と呼ぶにふさわしく、持てる技術を総結集させている。またF1モノでは初めて、ドライバー名をすべて公式に実名で表記するという快挙を遂げた。



Hobby figma リンク

■塗装済み可動フィギュア/全高約140mm ■マックスファクトリー
■2012年10月予定 ■3800円(税込) ©2011 Nintendo Licensed by Nintendo

『ゼルダの伝説』最新作『スカイウォードソード』より、リンクのアクションフィギュアが登場。『時のオカリナ』以降、トレードマークとなりつつある「ハイリアの盾」は背中に背負わせられるほか、「マスターソード」「叫び顔」「鋭い剣圧」パーツで、激しい戦闘アクションも再現。まさにゲームから飛び出たような完成度だ。



登場作品

ゼルダの伝説 スカイウォードソード

Wii ■Wii ■任天堂 ■2011年11月23日



Hobby figma サムス・アラン ゼロスーツver.

■塗装済みフィギュア/全高約220mm ■マックスファクトリー
■2012年7月 ■7800円(税込) ©2010 Nintendo

シリーズ当初から「美しすぎる中の人」と、ファンを魅了し続けた生身のゼロスーツ姿のサムスを立体化。『ゼロミッション』から登場したセクシーなスーツに目が釘付け、ベビーメトロイドをお供にミッション開始!

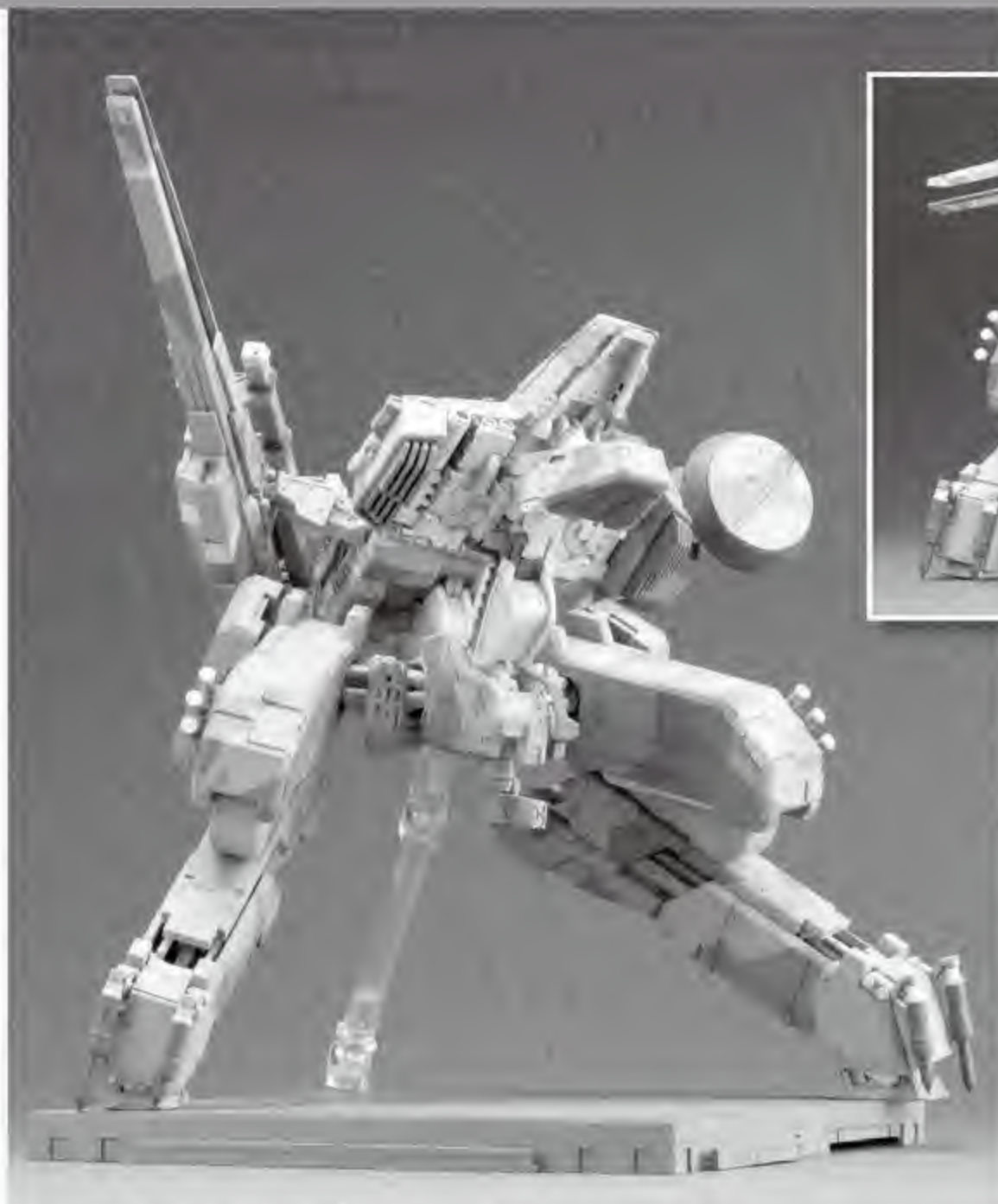
登場作品 メトロイド Other M Wii ■Wii ■任天堂 ■2010年9月2日



Hobby figma サムス・アラン

■塗装済み可動フィギュア/全高約150mm ■マックスファクトリー
■2012年7月 ■3800円(税込) ©2010 Nintendo

任天堂の看板スターのひとり『メトロイド』のサムス・アランもアクションフィギュア化。「ビームエフェクト」ほか、「握り手」「開き手」など5種類の左手パーツで細かいしぐさを演出。モーフボールも個別パーツで完全再現。



『メタルギア ソリッド』より、核搭載二足歩行戦車「メタルギアREX」を、デザイナーである新川洋司氏の徹底監修の下にプラモデル初商品化。付属品として格納庫をイメージとした専用ベース、さらに小型フィギュア「スティンガーを持つソリッド・スネーク」「REXに乗り込むリキッド・スネーク」そして「サイボーグ忍者」(立ち姿&踏まれ姿)を用意。それらをセットするだけで簡易ジオラマの出来上がり、興奮のラストバトルがよみがえる！

Hobby 1/100スケール メタルギア REX

■プラスチックキット/全長約220mm ■時価
■2012年12月予定 ■8190円(税込) ©Konami Digital Entertainment

登場作品 METAL GEAR SOLID



■プレイステーション ■KONAMI ■1998年9月3日
PlayStation®Networkゲームアーカイブス配信中



Hobby キャサリン(Catherine) ※写真上

■塗装済みフィギュア/全高約190mm ■アーツスピリッツ
■2012年10月予定 ■6510円(税込) ©Index Corporation 2010

Hobby キャサリン(Katherine) ※写真下

■塗装済みフィギュア/全高約190mm ■アーツスピリッツ
■2012年11月予定 ■6510円(税込) ©Index Corporation 2010



ゲーム全体から漂う妖艶なムードと、アダルトティックな大人の色気で、世の男性ゲーマーたちを魅了した『キャサリン』より、主人公ヴィンセントを悩ませる二人の「キャサリン」が立体化、8分の1サイズで迫る！ 大胆なプロモーションに、「触るな」というのが無理であろうボン・キュッ・ボンなセクシーボディに首ったけ。誘惑してくるかのような二人のキャサリン、あなたならどちらを選ぶ？

登場作品

キャサリン

PS3

360

■プレイステーション3、Xbox 360 ■アトラス ■2011年2月17日



Hobby

figma アイギス The ULTIMATE ver.

■塗装済み可動フィギュア/全高約140mm ■マックスファクトリー
■2012年12月予定 ■4800円(税込) © Index Corporation 1996,2011

『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』にて活躍した少女型ロボットのアイギス。「ガトリング」「バズーカ」「ミサイルポッド」などの武装パーツ、「笑顔」「叫び顔」の2種類の表情が付属する。

登場作品

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

PS3

360

AC

■プレイステーション3、Xbox 360 / 2012年7月26日
■アーケード / 2012年3月1日 ■アトラス

Hobby

SIF EX オーディンスフィア ベルベット

■塗装済みフィギュア/全高約250mm ■やまと
■2012年12月予定(再販) ■10290円(税込)
© ATLUS CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED.

幻想的なグラフィックで、数多くのファンを生み出したアクションRPG『オーディンスフィア』より「森の魔女」ベルベットが再販決定。一度完売したグッズだけに、このチャンスは見逃せない!

登場作品

オーディンスフィア

PS2

■プレイステーション2 ■アトラス
■2007年5月17日





Hobby やぎゅう 柳生 水着ver.

■塗装済みフィギュア/全高約215mm ■あみあみZERO
■発売日未定 ■価格未定 ■MarvelousAQL Inc.

3DS屈指の美少女アクションで人気を博した『閃乱カグラ』より、クールなオレっ娘こと柳生が水着で立体化。身長158cmという小柄な体と豊満な胸のギャップがたまらない。手にはイカの干物を持ち、挑発的なポーズで悩殺してくる。発売日はまだ未定だが、あの夏で待っててくれ！



Hobby ひばり 雲雀

■塗装済みフィギュア/全高約180mm ■Phat!
■2012年10月予定 ■6800円(税込) ■MarvelousAQL Inc.

同じく『閃乱カグラ』から、トラブルメーカーの雲雀もフィギュア化。幼い顔にグラマラスな体型を忠実に再現。オプションパーツのピースサインした右手を付ければ、原作でもおなじみダブルピースを見せてくれる。

登場作品

閃乱カグラ Burst - 紅蓮の少女達 -

3DS ■ニンテンドー 3DS ■マーベラスAQL
■2012年8月30日

閃乱カグラ - 少女達の真影 -

3DS ■ニンテンドー 3DS ■マーベラスAQL
■2011年9月22日



げ き お ん

GEKI ON
激音!

- Action Sound -

「シューティングゲームサイド」に続いて「アクションゲームサイド」でもめでたく「撃音!」の姉妹コーナーを開設。その名も「激音!」。血と汗と涙と油の匂いの中で展開される激しいぶつかり合いを盛り立てるアクションゲームのBGM=激音。ゲームでヒートアップした後は音楽でも聴いてクールダウンだ。今回は2012年1月から6月の間にリリースされたCDから厳選した6作品を紹介しよう。

Text=風のイオナ(FLOOR25)、GERTACK!(フリーライター)

◀ ▶ ⏸ ⏹ ⏶ ⏷ SHUFFLE REP

(※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です)



SONIC GENERATIONS Original Soundtrack: Blue Blur

- CD 3枚
- ウェーブマスター
- 2012年1月11日
- 4200円(税込)

PS3 / Xbox 360『ソニック ジェネレーションズ 白の時空』、3DS『ソニック ジェネレーションズ 青の冒険』2作の楽曲を収録したサントラ。歴代シリーズの代表曲が本作用に新たにアレンジされており、ゲームとサウンド面両方で初期からのファンを意識していることがうかがえる。サントラには『白の時空』で使える「先行特典パスワード」が同梱されているので、これを機会にゲームもプレイしてほしい。(風)



BARE KNUCKLE ORIGINAL SOUNDTRACK

- CD 4枚
- ウェーブマスター
- 2012年6月27日
- 5040円(税込)

メガドライブで人気を博したセガのベルトスクロールアクション『ベア・ナックル』シリーズ3作+ゲームギア版2作のオリジナル音源を完全収録。本シリーズの作曲は主に古代祐三氏が担当し、90年代初頭にクラブミュージック・シーンで流行したハウス音楽調のノリノリなサウンドをいち早く取り入れたのも特徴だ。古代氏のDJプレイによる約40分にわたる幻の長時間リミックスも収録しているぞ。(G)



GRAVITY DAZE/重力的眩暈 ：上層への帰還において、 彼女の内宇宙に生じた振動 オリジナルサウンドトラック

- CD 2枚
- ティームエンタテインメント
- 2012年3月21日
- 3360円(税込)

新感覚アクションゲーム『GRAVITY DAZE』のサントラ。数々のアニメ作品を手がけ、ゲーム音楽では『サクラ大戦』シリーズを手がけたことでも知られる田中公平氏が作曲を担当。今作では田中氏の最も得意とするオーケストラサウンドで全編構成されている。オーケストラ特有の壮大さに加えて軽快なリズムトラックを取り入れられた曲も目立ち、サウンド面でも新感覚が楽しめる1枚。(風)



TEKARU TECHNICAL / TEKARU

- CD 1枚
- ノイジークロックレコーズ
- 2012年3月28日
- 1500円(税込)

作曲家の坂本英城氏が結成したバンド「TEKARU」のファーストアルバム。メンバーは坂本氏が代表を務めるノイジークロックの所属作曲家で構成されている。『無限回廊』、『勇者のくせになまいきだ：3D』、『100万トンのパラパラ』の曲をロックサウンドにアレンジした5曲を含む全7曲を収録。クラシックサウンドの『無限回廊』がロックサウンドに変貌しているなど、インパクトも抜群。(風)



Rom Cassette Disc In NATSUME Vol.2

- CD 2枚
- クラリスディスク
- 2012年4月28日
- 2940円(税込)

ナツメのレトロ作品サントラ第二弾。ジャケットやリードトラックには『アイドル八犬伝』をフィーチャーしているが、同時収録にプログレッシブロックテイストで強烈な印象を残す『KAGE』、キャッチーな中にメリハリの利いた展開が楽しめる『ラッキーモンキー』、半音上げサウンドに生まれ変わった『ファイナルミッション』の海外版『S.C.A.T.』などを含む、全7作品を収録している。(風)



続ファミ・コンピ

- CD 1枚
- アーティマージュレコーズ
- 2012年5月23日
- 1800円(税込)

待望のファミコン作品アレンジアルバム第二弾の登場。現在も根強い人気を誇る『ロックマン』や『高橋名人の冒険島』などに加えて音楽人気の高い『愛戦士ニコル』といったマニア心をくすぐるニクイ選曲で今回も全20曲を収録。ファミコン音楽を表すピコピコ音を取り入れつつ、太いリズム音が特徴のダブステップやドラムンベースなどのクラブサウンドが今回も冴え渡る。(風)



最多部数を誇ったファミコン
専門誌『ファミマガ』と、
その兄弟誌の秘話

書評 II 山本悠作 (編集部)

昔、ファミコン雑誌を読んでいて「攻略記事は進行が遅いな……。追いつけなかったよ」と思った経験はないだろうか。「キャラゲーの記事はペーじ数が少ないな……ファン向け商品だからって軽視してんじゃないの」と訝しんだことはないだろうか？

そういった疑問も、本書に掲載された「攻略記事の規制を作ったのはファミマガだった!?」「キャラクターゲームの記事はとかく苦勞が多かった!?」といった数々の秘話の間に次々と気持ちよく氷解してしまう。

1985年に創刊されて最大印刷部数98万部を誇った、当時の人気ナ



「超実録秘話ファミマガII」
著・山本直人

■A5判
■発行：アンビット／発売：徳間書店
■2012年7月 ■1260円(税込)

ンバー1ファミコン専門誌「ファミコンコンピュータマガジン」の2代目編集長を務めた山本直人氏が、当時の編集部やゲーム業界にまつわる数々のエピソードを明かしていく「超実録秘話ファミマガII」。その第II弾が好評発売中だ。

ゲームもゲーム報道も前例がなく手探りの黎明期だった80年代、そして活気あふれる円熟期へと入る90年代のエピソード群は、貴重なゲーム業界開拓史でもある。

何より「秘話」「裏話」といっても暴露のたぐいのゴシップ感がまるでない。むしろ爽やかで清々しい。子どもからマニアまでを夢中にさせた「ファミマガ」の編集長として同誌に一番大切な「健全さ」を誰よりも理解していた著者だからこそ為せる語り口も「ファミマガ」を想起させる。

話題を呼んだWEB小説が
自主流通販売で単行本化!

書評 II 山本悠作 (編集部)

「スコアラ」ではない人こそ、読んでほしい」「80年代にゲームセンターに足を運ばなかった人こそ、読んでほしい」本書の読了後に、真っ先に感じた感想だ。

かつてアーケードゲームの全国ハイスコア集計の全盛期だった80年代。協力して全国一位獲得に挑み続けた4人組のチームにいた主人公と仲間たちが、ある出来事をきっかけに20年越しに集い、とあるアーケードゲームの、まだ見ぬハイスコアアタックに挑戦することになる――

その実在したアーケードゲームのタイトルをここに書くことは避けた。○○○○の攻略を描いたゲーム小説」という先入観を持たずに、ハイスコアラーの葛藤と誇りと情熱の物語として読んでほしいからだ。

現在はインターネットの盛況により、ゲームの攻略情報は多少は知り得やすくなった。動画共有サイトに投稿された秀逸なプレイを見ることができ。でも、その攻略法を見いだして秀逸なプレイをしてみせ

『THE END OF ARCADIA』
著・大塚ギチ



■A6／文庫版
■bootleg! books (UNDERSSELL Ltd.)
■1200円(税込)・送料別 ※自主流通販売

るスコアラの胸中だけは、ハイスコアラー自身しか知り得ない。スコアラへのインタビュー記事があったとしても、それは言葉に言い換えられた「情報」だ。

本書のように小説という形式にされたものを読むことで、読者自身も主人公に感情移入できて、そこで初めてハイスコアラーの心境を疑似体験できるのではないかと。と思う。ぜひ本書を読んで、ハイスコアをめぐる挑戦の心境を感じ取ってほしい。

最後にひとつ、お節介を。本書は結末を迎えてすぐ、次のページをめくると著者とゲストの鼎談が始まり、その突っ込んだメイキング話に気圧されて、本編の感動が薄れてしまう気がした。本編読了後は読後感が固まるまで2、3日、本を寝かせておくことをお勧めしたい。

※通販特設サイト <http://www.undersell.co.jp/arcadia/books>



新しく登録されたゲームや、一週間単位で遊ばれた数の多いゲームのランキングが表示されるトップページ。運営者からのお勧めゲームもある

**友達を作つて
一緒にゲーム制作！**

「ゲーム制作」に絞り、ユーザーが持ち寄った素材を自由に使うことで簡単にブラウザゲームを作れるようにしたのがこの「ケロケッツ」だ。ゲームの遊ばれた回数がリアルタイムで表示されるので、感想や意見を反映させてゲームを改良していくやりがいも大きく感じられるのだ。

無料でゲームを作つて
無料でゲームを遊べ
てクリエイター同士が
交流できちゃうSNS

KEROCKETS ケロケッツ

[<http://www.kerockets.jp/>]
※PC専用サイト

専門的な知識がなくても
ゲームを作ることができ、
しかもそれを遊んでくれた
人といつでも気軽にコミュ
ニケーションできるサービ
スが登場！

Text=緑川広明(フリーライター)

ケロケッツでできること

① ゲームで遊ぶ

まずは、公開されているゲームをいろいろ遊んでみよう。ここでどのようなゲームを作ることができるのかも、そこから見えてくるはず。



運営者の「おすすめゲームレビュー」を参考にするのもいい

② コミュニケーションする

ゲームを遊んだら、感想コメントを書き込んでみよう。いわゆる「掲示板」として使える「アトリエ」も重要なコミュニケーションの場だ。



アトリエでユーザー主導のイベントが告知されることもある

③ ゲームを作る

ゲーム制作ツール「ケロウェア」を選ぶとゲームを作ることができる。最初は、公開されているゲームを「コピー」して、「自作ゲーム」から「編集」を選んでどう作られているのか見てみよう。

これは『ソード☆スマッシュ』の編集画面。使用素材量も多い



④ 素材を共有する

自分で用意した素材をアップして他のみんなに使ってもらうこともできる。グラフィックツールや音声編集ソフトなどを駆使して用意しよう。



ゲームはそれぞれ誰の提供した素材を使用したかが表示される

ケロケッツでゲームを作るには

その1

ゲームをたくさん遊ぶ

「縦スクロールシューティングが作りたい」「横スクロールアクションがいい」など、どんなゲームが作りたいか決まっているならともかく、ケロケッツでどんなゲームが作れるのかをいろいろ見たうえで「どんなゲームを作りたいか」を考える準備をしよう。作りたいジャンルが決まっていたとしても、同じようなゲームがどれくらいあるか、どんな表現をしているか見ておくことは重要だ。

その2

作るゲームを考える

作りたいゲームのジャンルを決めたら、そのゲームの詳細を考えよう。できれば、ラフなものでいいから画面のレイアウトやマップイメージなどをスケッチしておきたい。どの場面でもどんな素材が必要なのかを考えておかないと、次の「素材探し」で戸惑うことになる。ゲーム作りで一番面倒かもしれないが、ここでの力の入れ具合が出来に影響してくる。

その3

ゲームの素材を探す

ケロケッツに公開されている素材にどんなものがあるのか、それを自分なりに把握しておこう。制作中に「ここにこんな素材が欲しい」と思ったときに違ってくる。たとえば、好きな素材を見つけたとき、その人がほかにもどんな素材を提供しているかを見ておくといい。背景なら○○さん、キャラクターなら△△さん、と自分なりのお気に入り覚えておくのと頭の中で整理しやすい。



各ユーザーの公開素材一覧からも、「+add」を押せば自分の作るゲームに使用できるようになる

画像素材の種類

【背景】

タイトル画面のイラストや、マップに配置するオブジェクト等。ほかにも分類しにくいあらゆる画像素材がここに含まれているので、どんな素材があるかジャンル検索でざっと見ておきたい。

【背景パーツ】

小さなタイルを組み合わせて背景を作るためのパーツ。組み合わせでどんなイメージが作れるのかの把握がちょっと難しい。

【アイテム】

パワーアップアイテムなど、マップ上に置かれていたり、敵が落としたりするものとして使える素材。

【キャラクター】

プレイヤーキャラクターだけでなく、敵キャラクターも含め、ゲームに登場する存在。シューティングゲームの自機や敵機なども含まれる。素材点数としてはこのジャンルが一番多い。大きさもさまざまなので、画像サイズで絞り込むといいだろう。

【写真】

ドット絵として描かれたも

のではなく、写真を加工した画像素材。実写画像を使っているユーザーは今のところあまりいないようだ。音声素材もある

【BGM】

さまざまな場面を想定したバックミュージック。求めるイメージに合った曲を試聴しながら探すのはなかなか大変。

【効果音】

爆発音やサイレンなど、さまざまな場面用の短い効果音。これも、たとえば「爆発音」だけでなくバリエーションがあるかの把握が難しい。

【ボイス】

掛け声的な短いキャラクターボイス。「不気味な女の子」や「老婆」などキャラクター性が設定されたものがあり、素材点数も多い。

ほかのサイトで協力者を
探してみるのもいいかも

タイトル画面などのイラストや音楽、ボイスなどは、ケロケッツ内だけでなくほかのサイトで協力者を探してみるのもいいだろう。「ドット絵師の集い」との企画連動も行われており、今後のコラボ企画にも期待したい。

その4

ケロウエアで ゲームを作る

必要と思われる素材をある程度ストックしたら、ケロウエアを立ち上げて本格的なゲーム作りを始めることができる。ケロウエアは、作りたゲームの形態に合わせて、『リザード』か『スネーク』のどちらかを選択。最初のうちはどちらがいいか判断が難しいので、どちらも試しにちよつとずつ使ってみるといいだろう。サイトに作り方解説も用意されているが、勉強のつもりでいろいろ試しながらやっていこう。試用版として公開して、ほかの人から意見を聞いてみるのもひとつの手だ。

ゲームをコピーして 構造を調べてみよう

使い方を学ぶうえで重要なのが、ほかのゲームをコピーして中を見ること。ただし、それはあくまでも参考までにしよう。特別に許可されているものの以外は、改造したものを自作として公開してはいけません。

パズルや アクションゲームも作れる [スネーク]



ゲームを作るメイン画面。これは『ソード☆スマッシュ』のキャンパス画面で、マップをサイドビューとして作ることで、横スクロールアクションゲームに仕上がっている

キャンパス



『リザード』にもあるキャラクターの設定を、一覧形式で管理している画面。それぞれ「EDIT」を押すと編集画面となり、『リザード』以上に細かい動きを設定できる

オブジェクト設定



この画面はどちらかといえば『リザード』よりもシンプル。上部画面では、プレイヤーキャラのパワーアップによる変化を設定できる。これは『女子高生ラビンス』から

セッティング

上下左右に広がる広大なマップを作り、任意方向に移動できるゲームを作ることのできる『スネーク』は、『リザード』以上にさまざまなジャンルのゲームを作ることが可能だ。こ

れまでに公開されたゲームにも、アクションRPGやアドベンチャー、恋愛シミュレーションやクイズなどあり、データ量も多くなり作り込むのは大変だが挑戦しがいのあるツ

ルだということがわかる。『リザード』やこの『スネーク』で小さめのゲームを作つて慣れてきたら、ぜひともアイディアを駆使した大作に挑戦してみてほしい。

シューティングや スクロールアクションなら [リザード]



ゲームを作るメイン画面。自機や敵を置くキャラクターレイヤーと、遠景・近景・手前に分かれた背景レイヤー、障害物レイヤーにそれぞれストックした素材を配置できる

キャンパス



キャンパスに配置したキャラクターの設定画面。キャラクターそれぞれに対して個別に設定できる。設定する際は性格として、敵、ボス、プレイヤー、アイテムから選択する

エディット



主にスタート画面での動作やゲーム全体の条件付けなどをする場面。この3点の画面は、すべて『クレヨン!』の編集画面から。マップに操作法を書いているところがうまい

セッティング

『リザード』は、上から見下ろした画面で、縦スクロールするマップを使うゲームを作るためのツールだ。最もイメージしやすいのは縦スクロ

ールシューティングであり、このツールを使って作られた作品もそれが多い。速いスクロールを利用して、スゲーゲームみたいなものを作ったり、

敵の動きを工夫してアクションパズルのようなゲームも作ることができ。『スネーク』よりシンプルで入門に適しているとも言える。



公式キャラ“ルエカ”
の魅力爆発!

スクランブル ルエカーZ

■制作者: やみばせり
■ジャンル: アクションアドベンチャー



巨大キャラクターでの戦いが豪快なシューティング要素の強いアクション。ロボットの操縦者である少女が降りて戦うシーンもある。

ケロケッツで公開 されているゲームたち

日々新しいゲームが登録されるため、自分に合ったゲームを見つけるのもなかなか大変。ここでは、これまでに公開されてきたゲームの中で、遊ばれた回数も多くゲーム内容的にもキラリと光る要素を持ったタイトルを厳選して紹介しよう。



空中の敵へは
突き攻撃もできる!

ソード☆ スマッシュ

■制作者: アキツシュ
■ジャンル: 横スクロールアクション



攻撃ボタンで剣を振るう、正統派横スクロールアクション。上向きキャラを突き攻撃に利用するなど、工夫で実現させている。



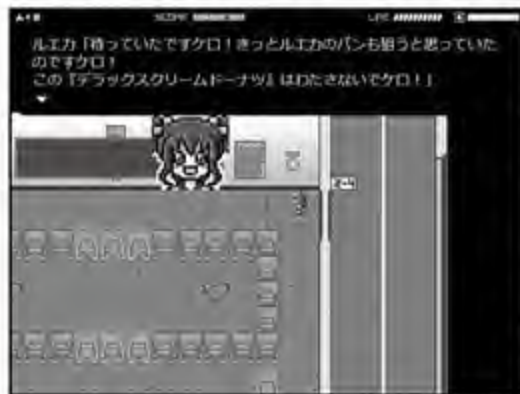
新感覚
シューティング風
アクション

クレヨン!

■制作者: リューイ
■ジャンル: 縦スクロールアクション



自機の攻撃は落書き。空中に残った落書きに当たった敵が消えるので、効果的な場所に落書きをするという一風変わったゲームだ。



死闘を繰り広げる
女子高生たち

パンのために 戦う乙女

■制作者: XT
■ジャンル: アクションアドベンチャー



パンを持っていると狙われる学園を舞台に、暴れる女子高生を倒しながら異変の元凶である謎の転校生の下へ向かう面クリア型ゲーム。



パズルもある
迷宮探索型ゲーム

女子高生 ラビリンス

■制作者: ミラクるんば
■ジャンル: アクションアドベンチャー



謎解きをクリアしながらダンジョンを進み、敵はシューティングで倒す。丑三つ時に麻婆茄子を食べると何かが起こるらしい。

気軽なコラボがゲーム 制作をカエル:かも

上で紹介しているゲームを見ても
えればわかるとおり、「ルエカ」
という女の子があちこちに登場して
いる。これはケロケッツの公式イメ
ージキャラクターとしてサイトスタ
ッフが提供している素材で、このキ
ャラクターを使ったゲームを集めた
「ルエカイベント」という公式企画も
行われ、紹介した『パンのために戦
う乙女』も受賞作に選ばれている。
ルエカ以外にも、麻婆豆腐好きの
「マー子」が共通モチーフとして活用
されるなど、ケロケッツの「素材共
有」というシステムはこうしたゲー
ムを通じたSNSとの相性もよく、
面白い化学反応を生み出している。
こうした動きは現代のゲーム制作に
大きな革命さえ引き起こすかもしれ
ない……というのはちよつと言いつ
ぎかもしれないが、素材提供者が増
えて面白い作品が次々誕生していけ
ば、ソーシャルゲームの流行とはま
た違ったゲーム界のムーブメントに
なりえるのではないか。……そんな
期待を持ちつつ、今後もケロケッツ
の動きを見守っていきたいというの
が、取材を終えた筆者の心境なのだ。

アクションゲーム名作選
Action Game Selections





PC-98シリーズより再誕した
ストイックな作品。リアルタイム
アクションRPGの最高峰

Text=レンチ・ロッカク(フリーライター)

ブランディッシュ ~ダークレヴナント~ スーパープライス



PSP

- プレイステーション・ポータブル
- 日本ファルコム
- 通常版: 2009年3月19日 / スーパープライス版: 2010年12月16日
- パッケージ版・ダウンロード版: 2940円(税込)
- CERO B (12才以上対象)

©2009 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

貴方は魔窟で迷った！ ヴァーチャル大脱出活劇開幕

探検映画や、迷路遊び、パズルの
解読に熱中したことはありません
か？ 私はこの『ブランディッシュ
〜ダークレヴナント〜』に、まるで
自分がそれらの世界の中に存在する
主人公の気分を味わえるような感覚
を受け、この作品の虜になりました。

地下深くに鎮座する迷宮で途方に
暮れ、容赦なく襲ってくるモンスター
に手を焼き、陰険な罠が心をくじき、
難解なパズルを解けず悶絶する。

このゲームはそんな迷宮を踏破し、
手探りで出口へと進んでゆく、スリ

ルと謎解きをたつぷりと堪能できる、
リアルタイムアクションRPGです。

このゲームにスリルを感じる最も
顕著な要素としては、画面構成によ
り背後が見えない点でしょう。

写真をご覧ください、本作では主
人公「アレス」の進行方以外がわづ
かしか映りません。たいていのゲー
ムでは、主人公は画面の中央に固定
され、その移動とともに画面がスク
ロールし、周囲の様子を空撮のよう
に把握することができます。しかし
この作品では、アレスが常に画面の
下部に存在し、方向転換をすること
によって画面全体が回転し、初めて
見たい方向の視界を確保することが



心理を突いた罠。執念を見せるライバル。財宝の誘惑……希望
の光を求めるなら力と知恵を振るい前進あるのみ

でき、そちらの安全をチェックする
ことが可能となるのです。

小まめな死角確認を怠ると、敵や
罠に襲われるリスクが高くなります。
特に高速で動き回るモンスターが突
然背後から飛び掛かってきたときな
どは、泡を食らうこと必至です。

そしてこの手のゲームを盛り上げ
る重要な要素、パズル。これが難解
なものこのゲームの特徴です。

単純にレバーひとつで開く扉の仕
掛けを探すだけでもひと仕事。前述
した視界システムのこともあり、た
えば扉のすぐ真横にあるレバーで
すらも、アレスの向いている方角次
第では見落としてしまいます。

レバーひとつを見逃がす可能性も
あるのですから、それが複数存在し、
さらに操作順序や組み合わせによっ
て進む道を切り開く場面などにはて
こずらされることでしょう。実際筆
者は、同シリーズのPC版3作目で、
扉ひとつを開くためだけに3ヵ月も
進行に詰まった経験があります。

さて、ここでちょっと思い浮かべ
てみてください。

あなたの眼前に落とし穴がひとつ
あったとします。

あなたは考えます。落ちるわけに
はいかない。なら飛び越えるか。飛
び越えてみたら着地点は罠が起動
する仕掛け床だった。では迂回して



巨大な岩が転がり、迫ってくることもある。危機一髪で安全地帯へ逃げ込むスリルは格別。生き残れ!

突如壁の射撃装置から撃ち出される矢や魔法などの飛び道具。無難にガードして進むか、強行突破を図るか……



地面から急に突き上げてくる槍のトラップ。ジャンプで回避可能だが、直撃すれば大ダメージ必至

みるか。迂回路には強すぎる敵がいた。仕方がないからわざと落ちてみた。やはり命が尽きた。

じゃあ、打つ手がないからもう何もしない。ただそうなるかと貴方は一生迷宮から抜け出せません。あなたはこの局面でどうしますか?

ただひとつ言えることは、あなたが太陽の差す光の大地を目指すなら、己を信じて行動を起こさなくてはなりません。勇気と知恵で戦い、時に直観を信じ、安全地帯のないバクチにすら臨み、それらすべてに打ち勝ってみせることです。

本作はそういうゲームです。ユーザに媚びない挑戦的な態度に、思わず対抗意識が燃えてきませんか?

注意一秒、死は一瞬 死と隣り合わせの冒険

本作の目的自体はシンプルなもの。「迷宮から脱出せよ」これだけです。プレイヤーは主人公「アレス」を操作し、不慮の事故により迷い込んだ呪われし迷宮「ピトール」から、地上への生還を目指します。

ゲーム内ではHPという概念こそ存在しますが、それを一般的なRPGと同列で考えずに、実は一撃受けたらアウトというタイプのアクション

ンゲームをプレイしている、という気持ちで遊ぶことをお勧めします。なぜなら、ストーリー上でこそ屈

強な剣士とされるアレスが、ふとした油断や不注意で簡単に死んでしまうからです。レベルが最大かつ体力が満タンでも例外ではありません。

たとえば通常の戦闘。常に最大の防御力を誇る鎧や盾を完備しながら進んでいたとしても、それらが紙製品かと思ってしまうくらいにモンスター

また、一部の罠には体力や防御力を無視した必殺級のものもあります。時間の経過という概念も、あなた

にとつて毒とも薬ともなるでしょう。このゲームの基本的なHPの回復手段は、その場で睡眠して、休息に時間

うものなのですが、その最中も敵は動き回り続けているので、睡眠中にも攻撃を仕掛けてきます。しかも、油断をしていたという事で、受けるダメージは致命傷になるほど大きくなることも……。

回復手段にはアイテムや魔法もありますが、それらを選んでいる最中でさえ、敵や罠は音もなく忍び寄り、待ったなしに襲ってくるのです。

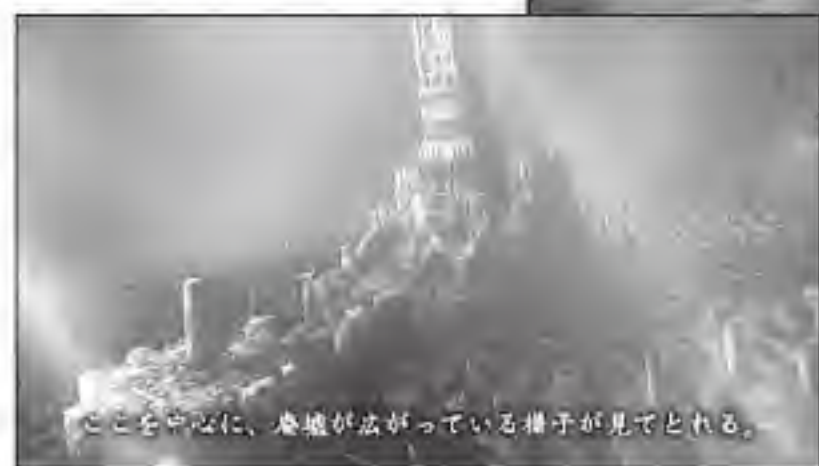
初心者向け攻略ヒント①

面と向かって殴り合うのも男らしいですが、命を守るためなら多少の卑怯さも必要になります。特に強敵相手の場合は、棒立ちになつて戦うことは愚の骨頂。写真のように曲がり角で待ち伏せをし、敵が射程に入ったら、こちらを向くまでの間に先制攻撃を浴びせ続けられます。慎重すぎるくらいがちょうどいいのです。

全く同じ色と形の瓶。しかし、片や回復薬に片や毒薬。調べてから口にしなければ命が危うい。うっかり混ぜてしまえばさらなる悲劇が



アレス対ドーラ。宿命の対決の最中、ドーラが放った強烈な魔法により地盤が崩れ、二人は地下世界へ落下してしまう



そこは、神の塔を中心に広大な迷路状の遺跡が広がる、呪われた地底王国「ピトール」だった

主人公・アレス

本名はアレス・トラノス。流浪の賞金稼ぎでありながら自らも大金の賞金首。しかし強すぎて誰も彼を倒すことができないまま今に至る。



ヒロイン・ドーラ

本名はドーラ・ドロム。魔導師の師匠をアレスに討たれ、その敵をとるべく彼を付け狙う。しかしいつもあと一步のところでミスをしてしまう。

地の底に封じられし呪いの国 熱狂的ファンを生んだ美女

本作の舞台、古代王国ピトール。かつてこの国は栄華を極めていたが、ある王が欲に溺れ、守護神から神の力を奪おうと兵をあげます。しかし愚かな王らは返り討ちにされ、住民は怪物に、街並みは迷宮に、そして黒い欲望自体は不気味な要塞へと変貌させられ、未来永劫地の底に封印されることとなりました。そんな地にアレスが迷い込んでしまふところからゲームは始まります。何という不幸。財宝に目がくらんだわけでも、罰を与えられたわけでもないのに、彼は決死の脱出劇を演じなくてはならなかったのです。

ところで。本作のキャラや世界を語るうえで外せない人物がいます。ヒロインであり、アレスを師匠の敵と狙う美女「ドーラ・ドロム」です。肌もあらわなセクシーな衣装を身にまとい、所々でアレスの前に立ちはだかるも、なぜか必ず自爆して去っていく薄幸なギャグメーカーである彼女は、シリアスな劇中につかの間の休息をもたらす一輪の花。そんな、鬱陶しくも憎めない姿に心奪われるファンは多く、PC版同シリーズの全盛期当時の人気は相当なもの。ほかのゲームにも人気女性キャラは多数存在していましたが、「コンプティーク」誌では、彼女はキャラクター人気ランキングで1位の座につくことも頻繁でした。

初心者向け攻略ヒント②



耐魔法力は、受ける魔法ダメージが大きいほど上昇しやすいことを逆手にとったテクニックを伝授。序盤のザコ敵が発射する弱い魔法を、休息しながら受けます。休息中の被ダメージはクリティカル扱いなので、大ダメージ。つまりその分、耐魔法力は……。



意外にも迷宮では幾つか出会いも存在する。アレス同様、ピトールからの脱出を目指す戦士、それを試みるも挫折した女剣士。宝に目がくらんだ男と彼を連れ戻したい女性。ひともうけを企み(?)カジノをオープンしちゃったパニーさん。人生十人十色

移植でも再生でもなく 新たな顔として「再誕」

本作はPC 98シリーズで1991年に登場した初代『ブランディッシュ』のリメイク版です。

最も目立った変化は操作方法でしょう。原作では、キーボードでも操作は可能でしたが、基本的な操作はマウスでした。そこが『ダークレヴナント』では、すべての操作がボタン操作に変更されています。PC版のマウスクリックアイコン数と、PSPのボタン数が違うため、一見操作をしきれないように感じます。しかし、アナログパッドや一部のボタ

ンが操作箇所の切り替えを担当しており、ボタン不足は解消。問題なくプレイできます。

また、今作は原作への追加要素も存在し、過去作経験者でも新鮮さを感じる要素がいくつも存在します。

まず、ダンジョンの階層ひとつのマップを完全に埋めることによりご褒美のアイテムがもらえます。ボス戦には新参者が現れたり、討伐方法に趣向が凝らされており、従来の常識が打ち破られる場面もしばしば。そして何より、質を落とさず3Dに生まれ変わったビジュアルと、フルアレンジされたBGMの格好よさには感涙間違いなしです。

これからビートルに迷い込む 全国のアレスたちへ

もしあなたが『ブランディッシュ』シリーズを未経験なら、本作の一部プレイヤーを突き放したかのような高い難易度に衝撃を受け、攻略に手を焼くこともあるかと思います。私も初めはそうでした。

しかし初めてエンディングに至っ

本作オリジナル要素の石碑。これは、マップをくまなく踏破すると破壊するで、中からご褒美のアイテムが出てくるのだ



一部ボスキャラの倒し方やパズルの解き方はPSP用に変更された。特にボスキャラが顕著で、新規に用意された敵も登場



RESULT - プレイ結果 -			
レベル	99	敵撃破数	968
生命力	100/100	死亡回数	0
精神力	100/100	被ダメージ回数	3325
魔力	99	破壊回数	9
賢さ	99	ポーション使用数	47
耐魔法	99	REST回数	612
幸運度	99	落下回数	1649
脱出時間	34:57:49	所持金	3830670
移動歩数	33620	所持メダル	0
マップ踏破率[%]	99.36	所持品総価値	2339820
You are...		不死身の凄腕剣士	

エンディング後にはリザルト画面が存在。戦績が表示されます。PC版時代には信じがたい記録を立てた猛者も。貴方も挑戦しては?

て、その苦勞は一気に報われました。このシリーズには、エンディング後にリザルト画面が表示されるのです。が、そこにはプレイ時間はもちろん、マップの作成度、総移動歩数、回復薬の使用回数に至るまでが綿密に刻まれます。自分のプレイを顧みることが出来ます。苦勞の積み重ねを眺めたときの満足感はたまりません。

これを励みにタイムアタックに挑戦したり、移動歩数の最少化を追求したりと、さまざまな苦勞を背負って楽しんでみてください。



30年目にして究極のパズルアクションとして進化したフロッガー。ハネる、ヨケる、ハマる、カエル……。

Text=VHS(フリーライター)

フロッガー3D



3DS

- ニンテンドー 3DS
- KONAMI
- 2011年9月22日
- 3980円(税込)
- CERO A(全年齢対象)

©Konami Digital Entertainment



2011年9月22日
話題作の陰に潜んでいた
カエル

昨年9月22日、アクション好きの読者諸氏は話題の死にゲー『ダークソウル』を買いに走り心を折られまくっていたことと思う。だが同日、話題作の陰で息を潜めていたカエルが一匹。そのカエルこそ『ダークソウル』をはるかに上回る死亡頻度と死にパターンを誇る死にゲー『フロッガー3D』である。そしてその実態は、シンプルなルールに練りに練ったマップ&演出でたちまちプレイヤーをカエル中毒にしてみよう傑作パズルアクションだったのだ!



シンプルな操作とは裏腹
に極限まで練りこまれた
マップ

アクションは操作やルールがシンプルになればなるほど、地形や敵配置といったセンスが面白さに直結する。手抜きマップはすぐに飽き、練られたマップは遊ぶたび新発見がある。そして究極的なマップは「こんなところ本当に進めるのか?」という畏怖と「配置の工夫だけでここまで面白くなるのか!」という人類の英知を感じさせるのだ。本作はそうしたゲーム本来のセンスをピンピンに発する高純度のアクションなのだ。もともと『フロッガー』はカエル



車をよけて巣(光の輪)まで進むだけと油断していたら玉突き事故にコンボイが突っ込んで大惨事。最初からフルスロットルなド派手展開!



“フロッガー”とは熱い斗魂とゲリラ戦術の素質を先天的に合わせ持つ、最強のカエルの呼称である(ウソ)

を上下左右に操り、車やワニを避けながら画面上部の巣にカエルという最もシンプルなゲームのひとつ。本作でもその基本は変わらず、操作はジャイロもボタンもスライドパッドも使わず、十字キーのみ。ルールも次々に提示されるゴールに3回たどり着けばクリアという単純明快さ。しかし単純なルールの反面、仕掛けられた敵や罠は一筋縄ではいかない。敵からの安全地帯と思っていたら頭上から障害物が落ちてきたり、爆弾が広範囲に誘爆したり、地形が隆起して高低の変化にパニックたりとほ

とんどのステージが初見でのクリアが困難で難易度は高い、というか序盤から終盤まで難易度がほぼ一定だったりする。しかし大半のミスはやられれば原因がわかるようになっており、自然とセオリーが学習できるようにになっている。また豊富な死亡パターンで死亡演出自体がおもしろ要素となっており、ストレスがたまりにくい工夫が凝らされている。さらにゴール地点が次々変わる要素のおかげで同じマップでも異なるルート構築する楽しみが生まれ、気がつけばどつぷりとハマっているのだ。



美しすぎるカエル写真館

これがカエルの一生…!!



↑ 生け作り? の海老に真っ二つ。断面がエグすぎる
← 飛んでくるトランプに触れると真っ二つにされるぞ!

↑ バタ臭い雰囲気だが実は開発は日本製という衝撃



生きてカエルケロー!!

某社『クレイジーライマー』風な壁登りステージ



ミサイルをかいぐり、下を通る戦闘機に飛び移れ! てかなんでこんな場所に

往年の名作『ジャイラス』を思わせる自転ステージ



複雑な立体迷路と化した6面体を回り、ゴールを目指すキューブステージ



一部ステージで出現するフレンド。一緒に帰って噂とかされると恥ずかしいが唯一の攻撃手段なので大活躍

懐かしのアーケード版を縦方向に無限に延長した自由すぎる「フォーエバー」モード。こちらもシンプルでアツい! (単体でダウンロード配信希望)

「フロッガー」といえば童謡のBGMに愛らしいドットが似合う牧歌的イメージ。しかし本作はそんなヌルいイメージを完全に駆逐する。本作の1面は車が往来する道路を横断するところから始まる。大げさなオーストラリアBGMに違和感を覚えずつ楽々と最初のゴールに到着した直後に車が次々と玉突き事故を起こし爆発炎上間髪いれず巨大コンボイ乱入で事故車を一掃しかも俺のカエルが事故に巻き込まれて死んでるッ! てかよく考えたら「無事に家

に帰る」ってルール自体すでに死亡フラグじゃねーか! カエルも俺と一緒に帰って友達に噂とかされると恥ずかしいから死を選んだのかな:((ただのミスです)。その後もド派手&悪質な即死トラップのオンパレード。戦場で地雷原と迫撃砲の網目をくぐり抜け、戦闘機から戦闘機へと迫力の空中戦、果ては異次元に飛び出し、車が空を飛び丸太が道路を流れるバグ面まで突撃する始末。かと思えば絵合わせパズルや音を利用する面など頭を使う仕掛けもありメリハリの利いた構成で最後まで飽きさせない。よくもこんなにアイデアが出てくるものだと思ってしまう。

クリア後も飽きさせない
多彩なモード&ボリューム

全60面の1周後は、高速化した2周目のほか、異なるルールで同じマップに挑む「チャレンジ」が解放される。どのマップも制限時間が異様に厳しく、最速ルートを構築しないとクリア困難なデザインはまさに挑戦状。初代「フロッガー」を縦に無限延長した一発勝負の「フォーエバー」も緊張感&中毒性バググんだ。アプリでは不可能な圧倒的ボリュームと完成度で迫る本作、ぜひパッケージで買ってカエルべき一本だ。



立体視のメリットが 腑にストンと落ちた

3DSも発売から1年以上たち、そろそろ裸眼立体視に慣れた方も多いかと思いますが、ゲームをプレイするうえで立体視がどの程度役立っているか実感できる機会は意外と少ないものです。全く同じシチュエーションで、3Dポリリウムを切り替えて何度も何度もプレイするようなことを普通の方はやらないですよ。そのため、今どきのゲームをプレイしていると、ステータスや話が先へ先へと進んでしまい、立体視の恩恵をあずかっていてもなかなか実感でき

ずにあります。そこで、立体視の恩恵をすぐに実感できるゲームとして、『ひゅ〜ストン』をお薦めします。『ひゅ〜ストン』は、井戸に落とされるモノになったあなたが障害物を避けながら井戸の底を目指すアクションゲーム。落とされるモノは真つすぐな井戸の中を重力に逆らわずに落ちていき、障害物は毎回同じように登場するため、レースゲームの感覚でコース取りを覚えていけばよいタイムを出せるはずですが、3Dポリリウムを入れているとコース取りを覚えていなくても反射神経だけでそれなりに障害物を避けていきます。

たとえば、ドーナツは障害物なのですが、ドーナツの穴をくぐるとスピードアップできます。そのため、ドーナツの穴をひたすらくぐっていると、ドーナツのダミーに引っかけたまま、痛い目に遭います。ドーナツのダミーは、ドーナツの穴の部分に紛らわしいデザインの板が張りついているのです。3Dポリリウムを入れてないとドーナツの穴の先の奥行きと板の差を見分けにくく、ダミーが本当にいいタイミングで配置されているので、引っかけるとたいへん時間のロスになるし、ポインフトの石川社長のほくそ笑む姿が浮かんでくるし、そのせいで井戸の底にたどり着けないと、心の底から悔

しいのです。下画面に常にドーナツの説明があり、ダミーの説明がないところから、すでに罠は仕掛けられているんですよ。面数は10種類で、ひとつ攻略すると次の面で遊べるようになり、特定の条件で面をクリアすると、井戸に落ちるモノが増えてきて、こちらも10種類。どんなに長いコースでも1回のプレイが3分以内で終わるため、組み合わせを変えて遊んで、立体視パワーを実感しまくってください。長らく遊んでいると、井戸の底が大変なことになってしまつて、女性が見るとか見えないとか。まあ、定かな話ではありませんけどね。



人間も立体視も、どん底まで落ちているときにどう対応するかで評価が決まるよね。井戸で？

Text= 酒缶(ゲームコレクター)

ひゅ〜ストン



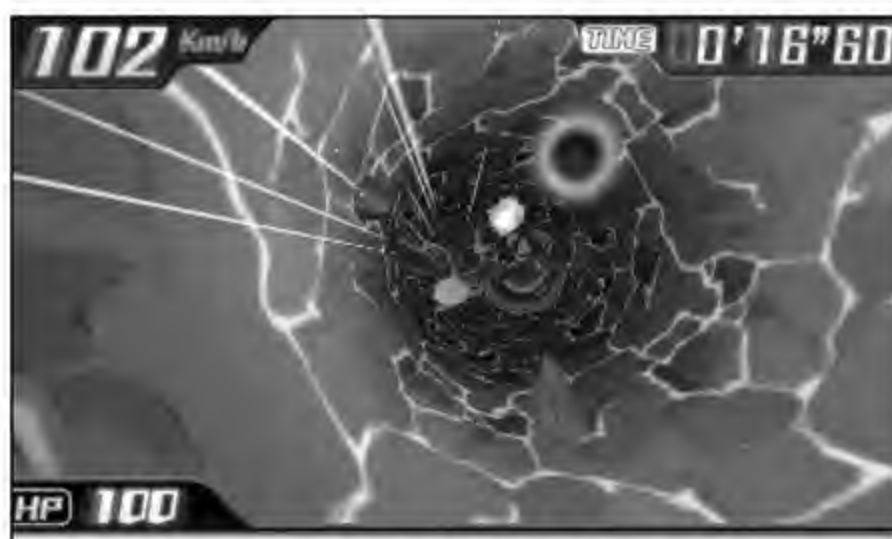
3DS

- ニンテンドー3DSダウンロードソフト
- ポイソフト
- 2011年6月7日
- 500円(税込)
- CERO A(全年齢対象)

©POISOFT



このドーナツは本物？もしかしてダミー？誌面では立体視を直接お伝えできないのが心苦しい



上画面を地面と水平にすれば、裸眼立体視と重力が相俟って、落下の爽快感をより強く感じられる



遊ぶと自然に体を動かしちゃう面白いゲームなんだから、死角で忍んでないで、出ておいで!

Text=酒缶(ゲームコレクター)

キュービック ニンジャ
Cubic Ninja



3DS

- ニンテンドー 3DS
- マーベラスAQI
- 2011年4月7日
- 3990円(税込)
- CERO A(全年齢対象)



うりゃー!!

©2011 MarvelousAQI Inc.

遊んでいる人を含めて エンターテインメント!

3DSも発売から一年以上たち、そろそろ本体を傾けたりひっくり返したりする操作に慣れた方は多い……ことはないですね。3DSに何やらセンサーが入っていることは知っていても、たいていのゲームでは局所的な使われ方しかされておらず、なかなか全面的に内蔵センサーを使用しているタイトルにはお目にかかることはありません。そんな中、3DSが発売されてから二カ月もたないうちに、『Cubic Ninja』が内蔵センサーの楽しさを教えてくれました。

ゲーム内容は簡単。忍者をゴールに導くだけ。カラクリ要塞内の仕掛けを避けながら、ステージクリアを目指していきます。ただし、忍者を直接操作できるわけではなく、3DS本体を傾けると忍者は重力に従って移動していくので、一筋縄ではいきません。でも、このふわふわした操作感が楽しい。昔遊んだアナログゲーム、木でできた迷路に銀玉が入っていて、傾けて銀玉をゴールに導くゲームのあの感覚を、最新のゲーム機でも楽しむことができるのです。

携帯ゲーム機のゲームは外で遊べることが前提だと考えがちですが、このゲームはなかなか外では遊べません。マナーモードとして、スライドパッドの操作にも対応していますけど、やはりこのゲームの魅力は本体を傾けての操作なのです。

遊び始めは当然ながら簡単なエリア。比較的余裕のプレイをできるのですが、ギミックが増えていき、難易度が上がっていくと、どんどん変な体勢になっていきます。そして、液体エリアにたどり着くと、これまで重力方向に落下していた忍者が液体の中で浮かび上がるため、操作が真逆になってパニックになり、それに合わせてあなたの体勢もパニック状態。終盤は奥行きを有効に使った面が多く、立体視があったほうが遊びやすいけど、やはり不思議な体勢になってしまっています。

ゲームをしていて体が動くという感覚はありますが、このゲームの場合、体が動くのは当たり前。あなたが変な体勢でプレイしているとしたら、そのポーズもこのゲームのカラクリの一部なのです。あなたの家に大きな鏡があるようでしたら、ぜひ、鏡の前でプレイして、自分の姿勢を含めて楽しんでください。

挿入ムービーも超レトロ。画面の彼が、恋人シャロンを助けるためステージを突き進むポールさんです。ワードセンスも非常にグッド



ゲーム中は、ポールさんの多彩な変身(イケメン、デブキャラ、弱キャラ)っぷりにも注目。ステージクリアまで変身状態は続きます

あしやばー してやられたぜ
しやろん いま たすけに いくからな
ふしや いてくれ しやろん



セガの手にかかれば、2D横スクロールアクションゲームも「おバカ アクション」に早変わり!

Text=佐藤雄生(フリーライター)

珍道中!! ポールの大冒険



■Wiウェア
■セガ
■2009年2月3日
■500Wiiポイント
■CERO B (12才以上対象)

©SEGA

理不尽アウトでツッコミまくり セガが繰り出す悪ノリゲー

懐かしの「セエーガア〜」サウンドから始まる『珍道中!! ポールの大冒険』は、セガが2009年に世に送り出した横スクロール型のアクションゲームです。8ビット風グラフィック&サウンドによってファミコン世代の心をがっちりキャッチしつつも、ただ当時を再現するだけではなく、本作では「ツッコミ」というシステムを加えることで、アクションゲームに新しい息吹をもたらしているのです。

たとえば、得点アイテムのリンゴが頭上にあるので、ジャンプで取ろうとすると、リンゴにガチンとぶつかり「固ッ!? 何混じつとんねん!」とツッコミが入ったり、キノコを取ると画面を埋め尽くすほどに巨大化し続け「おいおい! どこまでデカなんねん!」とツッコミを入れたり、と、至る所に「ネタ」が仕込まれています。また、ステージ構成もただごとではありません。ステージ開始直後にゴールがあったり、敵が出てこないまま延々とステージが続いたり、とにかく奇妙な冒険が続くのです。ボスもおかしい。戦うはずのボスライオンがすでに檻の中にいて戦わない、氷上ステージのボス熊が凍り付いて戦わないなど……思



ステージ開始時に見えるのはゴール。ナレーションとともに、自分でツッコんでしまうこともしばしば

わず脱力するお笑い演出が満載なのです。ちなみに、テロップと大阪弁ボイスは、元「誉」というお笑い芸人の遠藤敬氏が担当しています。プレイして一度ネタの出現方法を覚えると「ああ、ここであのネタね」と思ってしまう、斬新さがなくなるのは事実。しかし、有名ゲームのパロディやネタの初見インパクトはとてつもなく大きく、2Dアクションに「お笑い」という可能性と、「往年のセガの悪ノリゲー」的雰囲気ブンプンなところにホレこみました。さらにゲームクリア後には難易度がアップした裏ステージが出現し、新たなネタも登場するので、コンプリートを目指すべくチャレンジするのもいいでしょう。友人にプレイさせて、ネタの反応を眺めてニヤニヤするのもまた一興。これだけ楽しめて500Wiiポイントという価格はとってもしリーズナブル!! ぜひぜひ、この世にも奇妙な珍道中をお楽しみください



同人アクションゲームのことをもっと知りたい人のためのコーナー

同人 **Action** GAMESIDE

2012 SUMMER

同人アクションゲームの話題作!

花咲か妖精 フリージア

海外発のフリーゲームを紹介
ス ペ ラ ン キ ー

Spelunky

花咲か妖精フリージア コンポーザー

samlie インタビュー

なる(えーでるわいす)インタビュー

操作性の 気持ちよさを追及

注目の同人アクションゲーム!



花咲か妖精フリージア

■Windows7/Vista/XP ■えーでるわいす
■2011年8月発表 ■1980円 (ショップ委託価格)
©2011 "Edelweiss"

固定画面アクションゲームを
ルーツに、格闘ゲームの要素を
取り入れたアクションゲーム!

Text=風のイオナ(FLOOR25)

次々と現れる敵を倒し、
ステージをクリアしていきましょう!

2011年の夏にリリースされた同人アクションゲーム『花咲か妖精フリージア』は、画面内に現れる一定数の敵を全滅させるという、古くは『フェアリーランドストーリー』や『パブルボブル』に代表される固定画面アクションゲームを基本に、さまざまなコマンド技を持つ主人公を加えた、シンプル中にある奥深さを楽しめるアクションゲームだ。

リタの森に住む妖精フリージアは自らも会話することができ、花の大樹を守り続けている。しかし、リタの森に眠ると言われている霊石を狙う刺客が次々とフリージアの前に現れ、襲いかかってくる。森を守るため、フリージアは縦横無尽に立ち向かってゆく。これが本作のストーリーだ。多彩なスキルを習得していきながら主人公のフリージアを自在に操り、リタの森を守っていく。

まずはゲームの進行とステージの特徴を説明していこう。ステージごとに設定された条件を達成することでステージクリアで、ステージ数は全25となっている。

ステージタイプは大きく分けて3種類存在する。ひとつめは通常ステージ。これは次々と現れる敵をひたすら倒していくステージで、すべての敵を倒せばステージクリアだ。

二つめは地脈ステージ。これはステージ内にある地脈と呼ばれるゾーンを敵から守るのを目的としたステージ。フリージアのライフが残っていても、ステージ内の地脈がひとつでもやられてしまうとゲームオーバーになってしまうので、常に全体を注意しながら敵に攻撃されている地脈を優先して守っていかねばならない。地脈を守りながら敵を全滅させればステージクリアだ。ちなみに地脈の近くにいるとフリージアのライフが回復するので、これも有効に活用していきましょう。

最後はボスステージ。ボス戦はガードを駆使して、相手ごとに有効なスキルを戦いの中から見つけて攻略していくといいだろう。何度かゲームオーバーになる中で、攻略法を見つけて出すことに面白さを見いだしてほしい。また、ボス戦ではザコキャラも登場するが、基本的に1対1の戦いがメインになるので格闘ゲームのような醍醐味を楽しめる。

ボス戦は1対1のタイマンバトル!



ガードと攻撃を使い分けて倒そう!



まずはフリージアの通常攻撃をしっかりと覚えよう

ここでは操作と基本テクニックの説明をしよう。使用ボタンはガード、攻撃、ジャンプ、スペシャルスキルの4種類。方向キーは左右移動に加えて、素早く同じ方向に2回入力するとダッシュ移動ができる。

次にジャンプ。ボタン1回で通常ジャンプ、ジャンプ中に再度ジャンプボタンを押すと二段ジャンプ。さらにジャンプ中にダッシュ入力で、空中ダッシュができる。これは追い込まれたときの切り返しに有効だ。

そして重要な攻撃ボタンの説明だ。格闘ゲームのように適当に方向キーとボタンを操作するだけで技は出すが、しっかりと理解して技を出していったほうがよりゲームを楽しめる。まずは地上でボタン連打すると4回、ジャンプ中に攻撃ボタン連打で3回まで連続技が出せる。そして8方向のキーと攻撃ボタンを同時押しすることで、それぞれ設定された単発技が出せる。まずはこれらの基本操作で出せる技を覚えていこう。

次に、複数の敵をまとめて攻撃するテクニックの説明だ。攻撃を当てると敵が浮くことがあるのだが、そ

のときに方向キーの横と同時に攻撃ボタンを押すと敵を蹴り飛ばすことができる。さらに飛ばした敵がそのまま攻撃弾となつて複数の敵にダメージを与えることができる。1体ずつ相手にしている時間は時間がかかるので、このテクニックを身に付けて効率よく一気に敵を倒していこう。

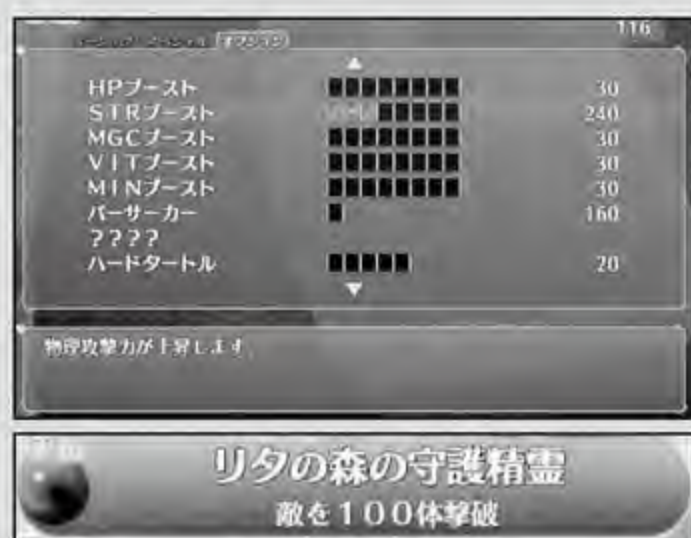
次にスペシャルスキルボタンの説明だ。インターミッションでセットしたスペシャルスキルを出すことができるが、使うとゲージが減っていく、ゲージがなくなると使えなくなる。しかしゲージはすぐに回復するので積極的に使っていこう。

最後に通常スキルの説明だ。インターミッションで入手したスキルを自分の好みでセットして使うことができる。効果や使い方はスキルセット時に説明が出るのでそこで確認し、ステージ内で使っていけばよい。

通してプレイした雑感として、非常に気持ちよく遊べるゲーム。操作面で理解しないといけない部分は多いが、それらを自分のものにした先には、多彩な攻撃要素で敵を蹴散らす爽快感が味わえる。コンティニュー制限付きのガーディアンモードはアーケードゲームのノリで遊べるのでこちらも挑戦してほしい。

育成しながらお気に入りのスキルを決めよう

インターミッションではためたマナを使い、スキルを取得することが可能(写真上)だ。スキルの種類はたくさんあるので、途中マナを稼ぐためのプレイに徹してもいい。同時にレベル上げもできるので、厳しいと思ったら迷わず育成モードに入ろう。また、設定された条件を満たすプレイをすることで解除(写真下)される実績システムが存在する。ゲームの進行に関係ないが、テクニックの習得にも役立つので挑戦してみたい。



格闘ゲームをベースに アクションゲームが作りたかった

『花咲か妖精フリージア』制作スタッフ
えーでるわいす

なる氏インタビュー

サークル初のアクション作品ということもあり、完成まで紆余曲折があったという。開発3年半の苦節を、なる氏に伺った。

Interview = 風のイオナ(FLOOR25)



『フリージア』は新しいゲームエンジン用の
試作のつもりで作り始めました

——サークルの詳細について教えてください。
なる 2005年に何となく軽いノリで『エーテルヴェイパー』というシューティングを作り始めたんです。制作中に興味を持った仲間が集まってきて、当時はゲームを完成させるための集まりという感じだったんですが、『エーテルヴェイパー』が完成したあとは本格的にサークルという形にして活動しています。なのでサークルを立ち上げた

というよりは自然発生みたいな感じでしたね。

——『花咲か妖精フリージア』は固定画面アクションゲームの系譜を感じます。

なる そうですね。固定画面っていう部分で『バブルボブル』、敵にぶつけるっていう部分で『スノーブラザーズ』の影響を受けています。コンボ的なところは『デビルメイクライ』や『ベヨネッタ』の影響が強いです。格闘ゲームの考え方でアクションゲームを作りたかった、というところですね。

——『フリージア』はサイトで公開されている前身となるゲームが存在しますよね。

なる 『花咲か妖精』（※）ですね。これは『エーテルヴェイパー』の制作中に気晴らしで3週間程度で作りました。でも『フリージア』を作る時に明確に『花咲か妖精』を土台にしようって思ったわけじゃないんです。『エーテルヴェイパー』が完成した後にゲームエンジンを一から作り直そうって思って、それで新しいエンジンで何か1本作ろうって思った時に『花咲か妖精』を作れば軽くいいかな、と。結果的に完成まで3年半もかかってしまいました（笑）。最初はミニゲーム的なものを作ろうとしてたんですが、それがどんどん構想が膨らんでいって、そうした中で『フリージア』のコンセプトが生まれていったんです。

——使えるようになるスキルが多彩ですよ。

なる スキルは思いついたものから全部入れていった感じです。たとえば自分でプレイ中に「ここは上に敵がいるからこんなスキルがあったらいいな」という感じで入れていったりとか。そういう

主人公フリージアの初期ラフスケッチ。パッケージイラストを描かれた方とは別の方がデザインしたという



意味では使い道のないスキルってないんですよ。

——僕は全部使いこなせなくてお気に入り入りのスキルだけでクリアしちゃいました（笑）。

なる それが普通だと思います（笑）。意外に思ったのはプレイヤーさんと共にメインで使うスキルが違っていくことなんです。そこは自分でも驚いたのと同時にうまくいったな、と。ちなみにスワローとピーコックという誘導系の飛び道具が一番強くて、この2つは出してるだけで勝てるくらい強いです。クレセントスパイクは人気のあるスキルで、大概の人は使ってるみたいです。ちなみに自分が一番好きなのはサムライエッジです。

——そして育成要素や実績というシステムも面白いんですよ。

なる どちらもゲームの規模が大きくなってから入れた要素ですね。固定画面タイプで敵の種類もあまり増やせなかったのが何か変化をつけたいなと。あと育成は自分でも一度やってみたかった要

※ 『花咲か妖精フリージア』の前身となるアクションゲーム。公開当初から現在までサークルサイトで無料配布を行っている

素でした。途中でキャラ育成をしてもらってもいいし、一気に進んでもらっても構わないんですが、僕としては立ち止まらずに進んでいくプレイを推奨したいです。難易度調整は、自分が昔から骨のあるゲームが好きなのもあって若干つらめになっちゃってます。『魂斗羅』とか好きなので（笑）。

——ハードな難易度になるのもわかります（笑）。
なる ボスは何度死んでも攻略してもらって倒すのが楽しい、って思ってたほしいんですよ。ちなみに実績システムは遊びでもあるんですが、実績を通じてプレイの提示ができればというのがあったんですよ。「こういうプレイもあるんだよ」っていう。テクニックのチュートリアル要素と、プレイヤーを誘導する役目になっていると思います。

——実績からテクニックを学ばわけですね。『フリージア』ではどこに一番こだわりましたか？
なる 一番は操作感ですね。キャンセルのときの



最終ボス、プラムの初期ラフスケッチ。武器の大剣や、髪型、衣装デザインなど、この時点ですでに完成されている

レスポンスや気持ちよさだったり。あとはエフェクトです。もともと得意な分野なんです。エフェクトって気持ち良さにつながると思うんですよ。ユーザーが何かやったときの反応で、モーションだったりエフェクトっていうのがキビキビ動くって遊んでいて気持ちがいいんですよ。

——確かにアクションゲームの気持ちよさが『フリージア』にはあると思います。

なる あと、リリース後の反応で「スクロールしていくアクションゲームだと思った」ってよく言われました。スクロールアクションはいつか挑戦できればとは思っています。それに『悪魔城ドラキュラ』シリーズなんかも好きなので、そういったタイプのゲームはやっぱり作ってみたいですね。——もうひとつの要素である格闘ゲーム部分ですが、ボス戦は完全に格闘ゲームですよ（笑）。なる そうですね（笑）。対戦で遊びたいというのはよく言われるんですが、さすがにそれをやっちゃうと大変なので入れていません。あと、ガードをシステムで入れてるんですが、前半ステージではあまり使わないと思うんですよ。でもボス戦ではしっかりガードを使わないと倒せないの、そこでガードを覚えてもらう、と。そこは「いいゲームデザインだね」って言うってくれる人が多いんですが、逆に「最初のボスくらいゴリ押しで倒させてくれよ」とも言われるんですよ（笑）。

——僕もボス戦でガードを覚えましたが、ちなみに制作期間が3年半のことですが、どこが一番大変でしたか？

なる 最初の頃が一番しんどかったですね。最初

のバージョンをコミケで出すまでに1年半くらいかかってるんですが、それでも全然形になってなくて、キャラが動いて攻撃できるだけっていう。ゲーム部分が作れるようになってからは軌道に乗って作れたかなという感じです。仕事との両立が厳しいっていうのはありましたけど。

——やっぱり制作中にいろいろ変わっていった点多いんですか？

なる 主人公のフリージアが最初に比べると大分変わってるんですよ。完成版では肉弾要素とかめちゃくちゃやっちゃうキャラっていう印象になってるんですが、最初の頃は全然そんなじゃなくてもっとおとなしい系キャラだったんですね。おとなしいけどやっけることは過激っていう。チームで作りながら変わっていったんですが、自分でも全然考えてなかった方向にいったりして、そこはチームで作ってる面白さだと思っていましたね。——メンバーのアイデアでゲームが変わっていくのは、チーム制作の面白さですね。では、これからプレイする人にはどう遊んでほしいですか？なる 好きに動かして遊んでほしいですね。同人ゲームは知ってもらって遊んでもらうまでが大変なジャンルだと思うので、遊んでもらえると嬉しいんです。サイトでは体験版も配布してますし、『フリージア』以外にも面白いアクションゲームが同人の世界にはいっぱいあるので、それらにも触れてもらって同人ゲーム界隈と一緒に盛り上げていければいいなと。次回作はシューティングですが、その次はまたアクションを作りたいと思いますので、その時はまたよろしくお願いします！

げ き お ん

激音!
— 同人編 —
- Action Sound -

「アクションゲームサイド」でもオリジナル同人ゲーム音楽をしっかりと紹介していきたい、ということで「激音」も「同人編」が登場! 今回は人気作『花咲か妖精フリージア』のゲーム紹介と併せて作曲者のsamlie氏のインタビューもお届け! 本作の魅力を音楽方面からも追求してみたぞ。

SHUFFLE REP

春夏秋冬のカラフルさを 出すのが「コンセプト」でした

——これまでの音楽活動について、簡単に教えてください。

samlie 高校生の頃にPC-9801の作曲ソフト『Music-Lab』と出会ったのがスタートでした。同人活動は、兵庫に住んでいた頃に関西圏の仲間と「@Be」という音楽サークルを立ち上げて、いわゆる葉鍵系(※1)のアレンジメインの活動をしていた



『花咲か妖精フリージア』 コンポーザー samlie氏 インタビュー

自由に作らせてもらったという『花咲か妖精フリージア』の音楽。それを裏付けるかのように開放的に仕上がったBGM群の制作秘話を聞くべくsamlie氏に突撃だ!

Interview= 風のイオナ(FLOOR25)

のが始まりです。2001年くらいで活動を休止し、それ以降は自分のサイトやブログでのみ曲の公開を行なっていました。ここ数年は兄弟で立ち上げた音楽制作サークル「K&L Gear」に所属しています。

——あらためて『花咲か妖精フリージア』の音楽制作を振り返ってみていかがでしょうか?

samlie 『フリージア』の音楽は、自由に作らせてもらったというのが一番の感想です。期間も長く頂きまして足かけ1年強の間「フリージア」の曲だけを作っていましたね。完成したゲームを遊んで、エンディング曲が流れた時は感無量でした。

——ゲームも3年半かかったそうですね。では、楽曲制作にかかわるエピソードを教えてください。

samlie 2010年の5月頃になるさんからメールを頂きました。以前音楽活動を行っていた頃と今ではハンドルネームが変わっている(※2)のですが、当時作曲していた曲を気に入っていたいて、検索経由で現在の私のブログを見つけれ、音楽活動を続けていることを知り嬉しく思った、もし可能であれば「フリージア」のBGMを作曲してほしい」という内容のメールでした。そ

ういった依頼は初めてでしたので、2日しっかりと悩んだうえでお引き受けしました。なるさんもともとDTMをされていて、私の曲もそのおかげで興味を持ってもらっていたのがきっかけだと思います。

——楽曲制作時のテーマみたいなのがあれば教えてください。

samlie 『フリージア』のアクションステージは春夏秋冬と季節があるのですが、そうしたステージごとの色合いの違いを強調できるように「カラフル」に、イベントシーンでは重くしすぎず「メルヘンチック」に、そして何よりフリージアの「明るさ・元気さ」を伝えられるように、これらを全体のテーマとして考えました。それと世界観を統一することを意識しました。また、作曲スタイルとして基本的にだいたいパートをキーボードを弾いて入力しているので、それを強みと考えて、いわゆるベタ打ちっぽくならないようにすることにはこだわりましたね。

——特に気に入っている曲は?

samlie ラストステージの「あの子を助けたい!」は気に入っていますね。比較的凝ったコード進行と、シンブルに盛り上がるメロディが終盤らしさを出せたと思っています。ち

※1葉鍵系 LeafとKeyの作品を表すジャンル名

※2ハンドルネームが変わっている 当時のハンドルネームはMARKと名乗っていたとのこと



なみになるさんからは打ち上げの時に「秋ステージの『落ち葉散る森で』が意外と気に入ったよ」と言っていた。記憶があるのですが、アルコールによる偽りの記憶かもしれませんが（笑）。この曲は秋ステージのBGMで、一番ノリを抑えてあることからアクションステージのBGMとしてどうなのか？ という自分の葛藤があった曲なんです。その気持ちはサントラでぶつけてアップテンポなアレンジ版としてよみがえらせました。逆に反応がイマイチだったのは「フリージア・スマイル」ですね。これはゲームでの使い勝手と曲のテンションが合わず、何パターンか修正して採用してもらいました。それと最も苦労したのは最終ボス曲で、他の曲はだいたい2010年11月には完成していたのに最終ボス曲は翌6月までかかっていました。もし2010年の冬コミに『フリージア』が間に合っていたら最終ボス曲はどうなっていたか想像したくありません（笑）。

——逆に聴いてみたいです（笑）。サントラ盤もリリースされましたね。

samlie 感無量でした。同人サークルでは自分の曲だけでひとつの作品にしたことがなく、すべて自分の

同人アクションゲーム サウンドトラックレビュー

数少ないオリジナル同人アクションのサウンドトラックから今回は下記の2枚を紹介。サークル在庫はあるうちに、参加イベントをチェックして購入しよう。

（※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です）



花咲か妖精フリージア & エーテルヴェイパー リマスター ORIGINAL SOUND TRACK

■ CD2枚
■ えーでるわいす
■ 2011年12月
■ 1050円（委託価格）

今回インタビューで登場していただいたsamlie氏の手がけた『花咲か妖精フリージア』のBGMが収録されたサントラ。「ひまわりに乗って」に代表されるように、元気いっぱい動き回るフリージアを盛り立てる、快晴サウンドのオンパレードだ。また、samlie氏自らアレンジした「落ち葉散る森で」も同時収録。インタビュー記事と合わせてぜひ聴いてみてほしい。



特急天使 オリジナルサウンドトラック

■ CD1枚
■ m_box
■ 2009年5月
■ 1050円（委託価格）

オリジナル全曲とアレンジ3曲を収録した『特急天使』のサントラ。まずは1曲目の「Progressive Express」が、勢いよく駆け抜ける疾走感とともにお出迎え。立て続けに飛び出してくるカラフルなメロディやメリハリの利いたアップテンポなポップな曲が続き、気分良く聴き続けていける。サウンド面でもタイトルのイメージをしっかりと表現している素晴らしい1枚。

オリジナルで、ひとつの世界観で統一されたものが作品になってリリースできたことは初めてでしたし、それがこんな完成度の高いゲームでもかもジャケットもすごくかわいくしていただいて（笑）。サントラは、もともと最初に作曲の依頼を受けた時に好きに作ってもらって構わないと言われていたんですが、自分主導で作ることになった場合、完成度への不安があったこともあり、ゲーム本編同様なるさんにお任せして、えーでるわいすの作品として出していました。

——好きなゲーム音楽はありますか？
samlie ゲーム音楽はDTMを始めた頃から日本ファルコムが好きだったので、『イース』をはじめ、代表的なタイトルの音楽はどれも好きですね。ゲーム音楽のコンポーザーさんでは、去年亡くなられました梅本竜さんをひそかな目標にしていました。——では最後に読者に向けてひと言をお願いします。

samlie サントラを聴いてくださった方、感謝感謝です。サントラではアレンジ曲が1曲追加されておりましてので感想などツイッターあて（※
3）に頂けるととても嬉しいです。それと、えーでるわいすさんの次回作でも楽曲制作にかかわることが決まっております。次回作は『アスタブリード』というシューティング作品で、『フリージア』とはガラッと雰囲気も変わるのでどのような曲を作っていくか現在も試行錯誤を続けています。そして今後とも精進して楽曲制作していきたいと思っています。で、よろしくお願いします。

SPELUNKY

START SCORES

余裕で1万回以上
死ねるアクションは
怖いほどの中毒性アリ!

即死ばかりだと『クソゲー』と思うところだが、死にまくるからこそ面白い。ログ系アクションが生み出す異常な中毒性を知れ!



スペランキー
Spelunky

■Windows 7 (編集部にて動作確認)
■Massmouth, LLC ■2009年9月1日発表 ■無料
© 2008, 2009 Massmouth, LLC

Text= 芹澤正芳 (武蔵野プロ)

『風来のシレン』+アクション 中毒性という答え

「死んだ分だけ強くなれるよ」と歌いたくなる世界中で多くのゲーマーを虜にした探検アクションが『Spelunky』だ。まあ、シンプルに言ってしまうえば『風来のシレン』のアクションゲーム版。マップも敵もアイテム、お店も毎回ランダムに変化する。『風来のシレン』は1000回遊べるRPGとうたわれていたが、これは1万回遊べると言っても過言ではない。なんせ、死ぬときは開始数秒で死ぬからだ。しかし、このゲームはそれが苦にならない。すぐに死んでしまうからこそ、何度もプレイしたくなる魔力を持っている。

ゲームの目的は、洞窟でのお宝探し。タイトルでピンとくる人も多いと思うが、パツと見の雰囲気はファミコンの名作アクション『スペランカー』。とはいえ、主人公は貧弱ではなく、相当高いところから落下しない限りは死ぬことはない。ロープや爆弾を駆使して、時には美女を助けたりとプレイしている気分は「インディ・ジョーンズ」だったりする。

特筆すべきは、自由度の高さとテンポのよさだ。ただクリアを目指す



パツと見は地味だが、プレイするたびにすべてがランダムに変化するため、恐ろしいほどの中毒性がある

なら、各エリアのどこかにあるトビラを見つけて、どんどんな下の階層に進めばいい。走るスピードは速く、ジャンプ力もあるため、操作に慣れればエリア内をポンポンポンとテンポよく進めるようになる。まあ、調子に乗ってスピーディに移動すると、落下してトゲに刺さったり、敵にぶつかったり、あっさり死ぬことになるが、それもまた一興だ。自由度の高さは、ホントにいろいろできる。爆弾で壁を破壊して新たな移動ルートを確認したり、店からお金を払わずアイテムを強奪できたり、助けを求める美女を非情にもぶん投げて敵を倒したり、さらには生け贄に捧げてアイテムを入手したりとハチャメ

死ねば死ぬほど うまくなる



祭壇に美女を生け贄として捧げてアイテムを
ゲット! そんなこともできちゃいます



サイコロの目を当てるギャンブルも。やればや
るほど、いろいろな要素に出会えるのが楽しい

チャである。

このゲーム最大の魅力は、経験が
生きることだ。単純なところでは、
走りながらのジャンプで届く距離や
落ちてもダメージにならない高さを
覚えるところから始まり、落下では
即死のトゲの山も、横からでは何の
ダメージもなく素通りできたり、敵
は標準装備のムチだけではなく、上
から踏みつけても倒せたり、プレイ
ヤーが近づくと矢を放つ厄介なブロ
ックは、その辺に落ちてる石を投げ
て発射させれば回避できる(1回し
か矢を出さないため)、しかもその矢
を敵を倒す武器にも使える、黄金の
像を取ると巨大な岩が落ちてくるな
ど、プレイして、しかも死にまくる
ことでいろいろと覚えるのだ。

覚えた分だけ、ムチャするようにな
り、それでまた死ぬことも多くな
ったりするが、それもまた醍醐味。
しかも、毎回フロアの形状も敵の出
現もランダムに変化するので、いつ
でも新鮮な気持ちでプレイできる。
経験を生かしながらも毎回違った緊
張感でプレイできる。

とてつもなく死にまくる高難度な
のは、死んでも、今度はああしてみ
ようと試行錯誤したくなる要素が詰
まっているからにほかならない。

お店の店主を倒してアイテムを奪
う悪人プレイも可能だ。便利なアイ
テム、ギャンブル、美女のキスで体
力を回復してくれるお店など、まだ
まだ語りきれない要素がたっぷり。
とにかくプレイしてほしい。

ムチャして死ぬのもまた快感!

とにかくよく死ぬこのゲーム。
代表的な死につづりを紹介しよ
うではないか。拾った石を敵に
向かって投げたら、壁に跳ね返
って自分に石が当たる。高いと
ころから落ちる。矢を放つブロ
ックの存在に気づかず、矢に当
たる。ジャンプに失敗してトゲ
に刺さる。そして、私のありが
ちなのが操作のミスである。

なんせ、ロープを出したり、
爆弾出したり、ジャンプしたり、
走ったり、お店で買い物したり、
アイテムを持ったり、宝箱を開
けたり、ムチで敵を倒したりと
自由度が高い反面、操作がやや
複雑だ。そのため、お店で支払
いするつもりがムチで店主を攻
撃し、反撃される、ロープを出
そうと思って爆弾を出して焦っ
て爆発に巻き込まれるなんて、
凡ミスもやってしまうのである。

しかし、不思議なのがそれが
まったく悔しくない。さて、も
う一回とあっさり次のプレイに
流れるのである。

まあ、これは『風来のシレン』
などローグ系RPGと異なり、
武器を鍛えるといった、失うと
ショックを受けるようなものが
少ないためだろう。死ねば死ぬ
ほどハマっていく特殊な中毒性。
ちなみに、Xbox 360のX
box Liveアーケードで
も配信中(1200マイクロソ
フトポイント)だ。

凡ミスすら楽しい



跳ね返ってきた石が当たるの
すら不思議と楽しくなってくる

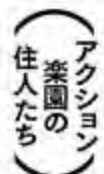


店主を攻撃すると応戦される。
店内での操作ミスは即死だ

エイト ACTION

for Action
Gamer's Custom

世界初のシューティングゲーム専門誌に続いて、アクションゲーム専門誌の刊行を敢行！ 安定からはほど遠い崖っぷちを走り続ける、魔境の鉄人レースが始まった！



山本：本誌編集長。別名恐ろしい子。『スーマリ』で雲のすり抜けができない！見た目は中高生。



みどり：本誌デザイナーで永遠の14歳。好きな動きは前転と三角飛びとワイヤーアクション。

山本：本誌編集長。別名恐ろしい子。『スーマリ』で雲のすり抜けができない！見た目は中高生。



みどり：本誌デザイナーで永遠の14歳。好きな動きは前転と三角飛びとワイヤーアクション。

みどり：本誌デザイナーで永遠の14歳。好きな動きは前転と三角飛びとワイヤーアクション。

山 「アクションゲームサイド」、とうとう始まり
ました！これは偉大なる一歩だね。
み 最後の一步にならなさいいけど……さて、
読者コーナー「ユートピアアクション」では、アクシ
ョンゲームの話題で盛り上がりつついく予定だよ！
山 ほら、早速要望の投稿を頂いてるよ。
アクションゲームサイドでは、ぜひアーケード
〜ファミコンまでの時代のマリオの出でく
るゲームを特集してください。（島根県／キヤル
み はい！「希望どおり、マリオ特集をやっ
てみましたー。対戦モードは超盛り上がるよ！



初見だと、全クリまで「連続長時間プレイ確定」
という点が（コンシューマー）であってセーブとパスワードが
カッパ（？）で、微妙に敷居を高くしていますか
（時期柄、特にね）、僕も実は1時間を余裕
でもありません。
まあ、「死んで覚える」しかないんですか。
終極の隠し通路とか、アには泣かせるぞッ！
※本作も、名作ですね？支那製製！

【福島県／ブレンパスタ】新創刊お祝い
投稿感謝！自力でクリアすごい！（み）

アクションゲームサイド、最高に楽しみで
す！読む前から言うのもなんですが、
ひ続けてください！ネオジオ格闘ゲームが多
いとうれしいです。100メガシヨック万歳！！
（埼玉県／FSR402）
み あれれ、格ゲーの記事がどこにも見当たらな
いんだけど……オメガシヨックじゃん！
山 今回は2Dアクション中心だったものでゴメ
ン！次号は格ゲーのコーナーを作ろうか！
よい記事を読むと、そのタイトルを遊びたく
なります。今遊ぶことにつながる記事だと
より嬉しいですね。
（福岡県／@dotk3）
山 記事中のゲームに入手可能な複製版や配信版
がある場合は、ページの下に「複製・配信」の情
報を載せてるので、ぜひ遊んでみてね。
み ところで次号の予定は？
山 次は「シューティングゲームサイドVol.6」で
お会いしましょう！「アクションゲームサイド
Vol.2」は……「Vol.1」の売上次第！
み ひーまたこの展開！でもアクションゲー
ム好きなみんなの期待に応えるべく、がんばろう！！

おたより募集中！！

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、
郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社

ゲームサイド編集部「アクションゲームサイド」係

Mail : gs@gameside.jp URL : <http://gameside.jp/>



編集部Twitter 更新中！

ほぼ毎日、更新中。ミニブログ
「Twitter」の編集部公式ペ
ージです。ゲームの話題や日常
のつぶやきが満載。次号の発
売予告など新刊情報も世界
最速で告知します！（※twitter
の利用登録をしていない方
でも、編集部の発言は上記URL
から誰でも自由に閲覧でき
ます。お気軽にご覧ください）

<http://twitter.com/gameside>



GAMESIDE BOOKS 公式サイト

ゲームサイド編集部では、ゲー
ムの総合出版「ゲームサイド
ブックス」をお届けしてまい
ります。発売情報は、公式サイト
<http://gameside.jp/>にて、随
時公開予定です。メールマガジ
ン「ゲームサイドひみつ情報」
（無料／不定期発行）の登録
& 登録解除も、こちらのサイト
から受け付けています。

<http://gameside.jp/>

有田シュン ありた・しゅん(n3o)

徐々に「ゲームサイド」に帰ってきました。最近「OH」というニュースサイトを中心に、ちくちくとアニメ関連の原稿を執筆したり、ニコニコ生放送「Rom Cassette TV」に出演する日々です。よかったらググってみてください。

糸井賢一 いとい・けんいち(フリーライター)

今年の夏の暑さはしんどく、飼猫たちも廊下で腹を出して転がっております。「暑いぞ、なんとかしろ」と目で訴えてきますが、こればかりはどうしようもできないなあ。早く涼しくなりますように。

卯月 鮎 うづき・あゆ(フリーライター)

書評家・ゲームコラムニスト。「SFマガジン」「ダ・ヴィンチ」で連載中。アクションゲームで初めて感動したのは「迷宮組曲」。最近ハマったのは「魔女と勇者」。いつかクリアしたいのは「バイキングの大迷惑」。

msm5232 エムエスエムゴニーサンニ(フリーライター)

最近ドイツからアルファ電子の「エクイテス」を輸入したのですが中にドロドロに溶けていたハリボーも入っていました。冷蔵庫の中に突っ込んだのですがこれ食べられるのでしょうか。

縁川広明 えんがわ・ひろあき(フリーライター)

「ちい散歩」と、だいすけくんの「ペットの旅」が終わってしまつて悲しいですね。自分は毎日できるだけ歩いて、体力維持に努めたいと思い、いまだに「歩いてわかる生活リズムDS」を毎日持ち歩いています。

GERTACK! ガータック!(フリーライター)

アクションゲームサイド創刊おめでとうございます。今号では私ほとんど書いてませんが、「ローリングサンダー」系アクションゲーム特集などをやるようでしたらホンキ出しますのでよろしくお願いします。

風のイオナ かぜのいおな(FLOOR25)

気がつけばあまりアクションゲームも遊ばなくなったなあなんて思っていました。今回紹介した「墨鬼 SUMONI」は久しぶりに懐かしさにも浸れる2Dアクションゲームで、夢中になって遊んじやいました!

恋パラ支部長 こいばらしぶちよう(ファミプロ)

毎日、電車で2時間半乗って1時間歩いています。ゲームと原稿書き&練り込みにちょうどいい時間なんですよ。「フルキューレの栄光2」の原稿はそうやって出来上がりました。あ、今のお供はゲームボーイアドバンスSPです。

酒缶 さけかん(ゲームコレクター)

今年はニンテンドードリーム「酒缶が訪う」連載、電子書籍「ゲームコレクター・酒缶のファミ友Re:コレクション1」発売、3DS「ダンジョンRPG ピクダン2」発売と忙しいけど今日もさくら学院のイベントに行っちゃうよ!

佐藤雄生 さとう・ゆうせい(フリーライター)

ファミコンが好きで好きでたまらない。で、実際にソフトを入手してプレイするとすぐに飽きるのだが、しばらくするとまた無性にプレイしたくなる……。こんなファミ子世代でよかったと思う今日この頃です。

ジストリアス じすとリアス(フリーライター)

「マリオブラザーズ」はあんなにも素晴らしい対戦ゲームなのに、対戦相手が筆者の周りには見つからない。今こそオンライン対戦機能を付けたシリーズ最新作が出ないかと、京都に向けて祈りを捧げる夏の夜。

芹澤正芳 せりざわ・まさよし(武蔵野プロ)

ガンダム好きの息子(6歳)と「哀戦士」を歌うのが日課のオッサンゲーマー芹澤です。今回は主に「機装猟兵ガンハウンドEX」の記事を担当。いやあ、あんな面白いインタビューはなかなかないですぜ。必見!

高岡昌己 たかおか・まさみ(フリーライター)

著名人二人が人気アクションについて語る広告記事を今年の初めに担当した。ともに70歳超の二人だが、作品に対する知識と愛情は格別。私もいくつになってもゲームを語っていたい。そう思わせる濃厚対談だった。

多根清史 たね・きよし(フリーライター)

「超クソゲー3」に続くシリーズ最新作「超エロゲー ハードコア」が10月に発売(予定)! 一生懸命エロゲーをやりましたよ。インタビュー記事も虚淵玄さんをはじめ、豪華な顔ぶれをお迎えしております!

多摩川かせんじき たまがわ・かせんじき(武蔵野プロ)

創刊に合わせてペンネーム変えてみました。押忍。今回はファミリーネタで推してみたら、最近さっぱり会わない武蔵野プロメンツもみんな子どもの話してやがって驚いた。でも俺の方が「哀戦士」は上手いもんね!

富島宏樹 とみしま・ひろき(フリーライター)

ついカットとなってテーブル筐体を購入した、反省はしていない。しかし麻雀コンパネなので、手を加えて家庭用未移植のタイトルを遊べるようにせねば。「アウトフォクシーズ」とかを遊び倒したいものです。

鳥辺野 九 とりへの・きゅう(フリーライター)

世界遺産の岩手県は平泉、中尊寺に行ってきました。RPGの世界観と言えば中世ヨーロッパでおなじみですが、目の前に広がる圧倒的な様式美に「こんな世界観のRPGで遊ばせてえ」とがっかりやられました。

hally ハリー(VORC)

世界初の音楽付きビデオゲーム「ステイブルチェイス」(アタリ/1975年)の誕生以降、初期のゲーム音楽はアクションゲームを中心に確立されていきました。アクションを知らずしてゲーム音楽は語れず、です。

VHS ブイエイチエス(フリーライター)

創刊おめ! コンゴトモヨロシク... 仕事柄、年の大半がホテル暮らし。携帯ゲーム機では物足りず据え置き機を持ち込み、ネットもWIMAXに移行。バーチャルコンソールのありがたみを噛みしめる日々。

藤井ファール ふじい・ふぁー(武蔵野プロ)

セガ派の私ですが4歳の息子にはファミコンからゲームを学ばせています。ゲームデビューは「エキサイトバイク」でした。負けてゲームオーバーにならないので安心して遊べるようです。「ギャラガ」は3面まで行けるけど恐いらしい。

山本悠作 やまもと・ゆうさく(ゲームサイド編集部)

PS3&360で配信中の「Hard Corps:Uprising」がよく出来すぎていて、さすが「魂斗羅」の流れをくむ完全新作。2Dアクションの正統進化を見た。配信タイトルなのにOPアニメ付で主要キャラの過去がわかるのも格好いい!

箭本進一 やもと・しんいち(フリーライター)

学んで強くなる、これがアクションゲームの醍醐味の一つだと思うのです。良い「学び」と納得できる「敗北」、そして楽しい「勝利」がある。そんなアクションゲームが増えることを願ってやみません。

レンチ・ロッカク れんち・ろっかく(フリーライター)

「齢30にして立つ」などと言いますが、30歳にしてライターの道に立った人生のスロースターターです。「二人の茶の間から」というブログを運営しています。よろしければ是非ごひいき頂けると幸いです。



感謝御礼!

2012年8月11日に秋葉原で開催を致しました「シューティングゲームサイドトークショー2012夏」はおかげさまで満員御礼のうちに終了いたしました。ご来場の皆様、応援メッセージを頂きました皆様、協力メーカーの皆様、ありがとうございました!

■ 編集後記

お待たせしました。「シューティングゲームサイド」に続くジャンル特化型ゲーム専門誌「アクションゲームサイド」をお届けすることができました。さて、アクションゲームといってもジャンルの幅が広すぎます。横スクロール、縦スクロール、全方位、ベルトスクロール、アクションRPG、対戦格闘、3Dアクション、リズムアクション、料理アクション、医療アクション……。そこで本誌は“2Dアクション中心”という方針にしました。画面や操作性が2D(=平面的)であるアクションを多めに扱う誌面構成です。もちろん現在の主流であり最先端にある3Dアクションや、最上級の競技性を誇る対戦格闘も、本誌で取り扱う範囲なのですが、ではなぜ、あえて“2Dアクション専門誌”を掲げるのか？ 2Dアクションは今や“クラシックスタイル”と称されることもある歴史あるジャンルです。クラシックとは「古びたもの」ではなく、時間を重ねて普遍的な魅力を備えている……という意味と解釈しています。たとえば優れた音楽は時代も国境も言語も越えて愛聴されますよね。The Beatlesを古くさいと一蹴する人は希有でしょう。ゲームもまた時代を超えて愛好される。現在も少し探せば2Dアクションは商業・同人問わず新作が登場しています。一方で、最先端の情報を追うのは報道の大事な役割です。だから従来のゲーム誌ではどうしても最先端にあるゲームが中心で、2Dアクションの扱いは手薄になりがちと、常々感じていました。だから本誌「アクションゲームサイド」では他誌の手の及ばない部分も積極的に伝えていきたい。また、過去の名作を振り返ることでゲームライフがより充実するようなゲーム教養あふれる記事も、お届けしていきたいと思っています。「Vol.1」がご好評を頂ければ、「Vol.2」もきっとお届けできるはず。叱咤激励、お待ちしております！ (山本)

ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

- ①履歴書 (PCのメールアドレスを必ず明記)
 - ②自由課題 (ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
- ※経験者の方は、雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。

※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限(1枚)の写真及び図版を出所及び出典(発売年、発売当時の発売元等)表記の上、引用し掲載致しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

アクションゲームサイド Action GAMESIDE

アクションゲームサイド Vol.1 ※電子版

2012年10月3日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作 (ゲームサイド編集部)

●記事

有田シュン (n3o)
糸井賢一
卯月 鮎
msm5232
緑川広明
GERTACKI
風のイオナ (FLOOR25)
恋バラ支部長 (ファミプロ)
酒缶 (ゲームコレクター)
佐藤雄生
ジストリアス

芹澤正芳 (武蔵野プロ)
高岡昌己
多根清史
多摩川かせんじき (武蔵野プロ)
富島宏樹
鳥辺野 九
hally (VORC)
VHS
藤井ファール (武蔵野プロ)
箭本進一
レンチ・ロツカク

●イラスト

波多野ユウスケ

●記事協力

市川幹人 (マインドウェア)
慶野由利子
ナツゲーミュージアム
前川防人
やまにや

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり (マイクロハウス)

●本文デザイン

横尾清隆 (マイクロハウス)

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●発行

株式会社マイクロマガジン社

URL <http://micromagazine.net/>

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル

TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208 (販売営業部)

TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146 (編集部)

©2012 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

ナムコの誇る名作『ワルキューレ』シリーズ全作品総括特集!!

アクションゲームサイド

VOL.01

ワルキューレの冒険
ワルキューレの伝説
サンドラの大冒険
ローザの冒険
ワルキューレの栄光
ワルキューレの栄光2

シリーズ特集
ワルキューレの
冒険・伝説・栄光



GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス